

TUGAS AKHIR

BANGUNAN

PUSAT KREATIVITAS & OLAHRAGA ANAK

DI YOGYAKARTA

Perkembangan Motorik Anak sebagai Konsep Perancangan
KREATIVITY & SPORT KID'S CENTER IN YOGYAKARTA

Motorik Development Child's as A Design Concepts



DISUSUN OLEH
Agung Pamungkas Wahyu Cahyandaru
(01512187)

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hj. Rini Darmawati. MT

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2007

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN

PUSAT KREATIVITAS DAN OLAHRAGA ANAK
DI YOGYAKARTA
Perkembangan Motorik Anak sebagai Konsep Perancangan

SPORT AND CREATIVITY KID'S CENTER
IN YOGYAKARTA
Motorik Kid's Development As A Design Concept

Disusun Oleh :
Agung Pamungkas Wahyu Cahyandaru
01 512 187

Tugas akhir telah diseminarkan di
Yogyakarta, September 2007

Mengetahui
Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

Menyetujui
Dosen Pembimbing

Ir. Hj. Rini Darmawati, MT

HALAMAN PERSEMBAHAN

.....**KUPERSEMBAHKAN TUGAS AKHIR INI UNTUK**.....

Kedua Orang Tuaku Tercinta :

Ayahku dan Ibunda

Kakak – Kakak Ku Tersayang :

Kapten (Inf) Eka Oktavian dan Mbak Reny. SE
Mas Maksum Afnani S.Pd dan Mbak Nining S.Psi

Keponakan Ku yang lucu :

Taqiya Nabilla Nathania Afnani

Atas dukungan semangat, materi serta do'a - do'a dan segala pengorbanan tanpa pamrih yang telah engkau berikan dengan tulus dan ikhlas.

KATA PENGANTAR



Assalamua'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Adapun Tugas Akhir ini berjudul **Pusat Kreativitas dan Olahraga Anak di Yogyakarta**.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (S1) di jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Dalam menyelesaikan tugas Akhir ini tentunya penyusun tidak terlepas dari kesalahan-kesalahan dan kekurangan sehingga penyusun menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Selama menyelesaikan Tugas Akhir ini, penyusun telah banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penyusun menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M Arch selaku kepala jurusan Arsitektur.
2. Ibu Ir. Hj. Rini Darmawati, MT selaku Dosen Pembimbing yang dengan tulus dan sabar membimbing dan memberikan masukan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Hanif Budiman, MSA selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan kritik dan saran yang membangun.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan terima kasih atas ilmu yang diberikan.
5. Mas Tutut dan mas Sarjiman, terima kasih atas bantuannya selama di studio mungkin agak merepotkan mengurus anak-anak Tugas Akhir yang semuanya susah dan cerewet.
6. Bapak dan Mama serta seluruh keluarga yang memberi dorongan, semangat sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

7. Teman-teman seperjuangan di Studio : Maz Izet (Hantunya Studio), Didi (Orang yang aneh), Eci (Si Charlie end Si Loading Lambat), Ririn (Bu Tani studio), Henny (Si Kecil yang selalu di kerjainSoir ya Hen bukan maksud Qta Lho), Satkoman (Orang yang santai), Si Maya Arc 03 (Jangan kecentilan May), Tari (Ris lagunya OK's banget.....pokoke TOP BGT deh), N yang laennya Thank's guys atas semua kebersamaan Qta selama ini yang tak akan terlupakan hik's hik's.....
8. Teman-teman satu jurusan terima kasih atas dorongan, semangat, motivasi serta bantuan yang diberikan.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang penyusun tidak dapat sebutkan satu persatu.

Akhirnya penyusun sangat berharap agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua yang menggunakannya.

Wassalamualikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, September 2007

Penyusun

PUSAT KREATIVITAS DAN OLAAHRAGA ANAK DI YOGYKARTA

Perkembangan Motorik Anak sebagai Dasar Perancangan

ABSTRAKSI

Pusat Kreativitas dan Olahraga Anak merupakan salah satu fasilitas/wadah dimana anak-anak dapat menuangkan kreativitas dan intelektualitas mereka. Dengan adanya pusat kreativitas dan olahraga anak ini dapat membantu anak dalam beraktivitas dengan baik yang selama ini mungkin tidak terkontrol oleh orang tua yang sibuk untuk mencari nafkah untuk anak, disamping itu juga dengan perkembangan jaman sekarang ini sebut saja teknologi yang makin maju serta belum adanya wadah untuk beraktivitas menyebabkan anak-anak tidak dapat menuangkan kreativitas dan intelektualitas mereka. Di Yogyakarta sendiri meskipun ada fasilitas untuk menuangkan kreativitas dan intelektualitas mereka namun permasalahan muncul dengan adanya fasilitas yang kurang memperhatikan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak serta aspek-aspek yang menunjang anak-anak untuk menuangkan kreativitas serta intelektualitas anak-anak.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara survey dan pengamatan secara langsung ke playgroup, taman bermain, teori serta studi literature untuk mengetahui proses penyelesaian dari permasalahan umum yang ada yaitu bagaimana merancang bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak di Yogyakarta yang sesuai dengan karakter anak khususnya perkembangan motorik anak, serta permasalahan secara spesifik yaitu bagaimana merancang ruang dalam yang nyaman dan merancang ruang luar yang aman.

Site dan lokasi Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak di Yogyakarta terdapat di Jl. Kalimantan sebelah utara RingRoad Utara (Utara Laboratorium Kurnia). Fasilitas yang ada di Bangunan Pusat Kreativitas dan Olahraga Anak di Yogyakarta terdiri dari Sanggar Kreativitas yang berupa sanggar tari, sanggar drama, sanggar lukis, area olahraga/area bermain yang diletakkan di area luar serta fasilitas-fasilitas penunjang lainnya (seperti minimarket, toko peralatan sanggar, chocolate shop, dll). Pada Konsep dari Bangunan Pusat Kreativitas dan Olahraga Anak di Yogyakarta menggunakan ide dari perkembangan motorik anak yaitu yang dinamis, bebas, dan aktif. Konsep dari perkembangan motorik anak tersebut pada ruang dalam yang nyaman dapat ditransformasikan dalam bentukan ruang yang tidak monoton kotak, permainan tinggi rendah lantai yang menggunakan material parket yang aman untuk anak-anak serta permainan warna yang cerah untuk anak menjadi betah didalam ruang dan furniture (seperti pintu, jendela, dll). Sedangkan pada ruang luar yang berupa area bermain/olahraga, karakter tercipta dengan adanya transformasi sirkulasi yang berbeda-beda seperti permainan tinggi rendah, sirkulasi yang berkelok-kelok, permainan material yang berupa pasir, rumput untuk keamanan anak-anak baik pada sirkulasi maupun area bermain/olahraga, dll. Area Sanggar Kreativitas dan area bermain/olahraga diletakkan dibagian belakang untuk memudahkan pengawasan terhadap anak-anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAKSI	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	IX

BAGIAN I

BAB I

PENDAHULUAN

1.1	Latar belakang	1
1.2	Permasalahan	4
1.3	Tujuan & Sasaran	5
1.4	Lingkup Pembahasan	5
1.5	Spesifikasi Proyek	5
1.6	Keaslian Proyek	6
1.7	Kerangka Pola Pikir	7

BAB II

TINJAUAN & STUDI KASUS

2.1	Pengertian Judul	8
2.2	Pengertian Anak	8
2.3	Karakter Anak	9
2.4	Perkembangan Kognitif Anak	10
2.5	Psikologi Perkembangan Anak	11
2.6	Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak	13
2.7	Karakter Permainan Anak	16
2.8	Tinjauan Tata Ruang & Warna	17
2.9	Standard-standard	21
2.10	Studi Kasus	24

BAB III

ANALISA

3.1	Analisa Site	30
3.2	Analisa Program Ruang	
3.2.1	Analisa Pelaku, Karakteristik & Jenis Kegiatan	32
3.2.2	Analisa Kebutuhan Ruang, kapasitas & Dimensi Ruang	33
3.3	Analisa Organisasi Ruang	
3.3.1	Analisa Alur Kegiatan	36
3.3.2	Analisa Hubungan Ruang	37
3.3.3	Analisa Organisasi Ruang	38
3.4	Analisa Zoning	39
3.5	Analisa Gubahan Massa	40
3.6	Analisa Sirkulasi	41
3.7	Analisa Fasad	42
3.8	Analisa Tata Landscape & Tata Ruang Luar	43
3.9	Analisa Tata Ruang Dalam	44

BAB IV

KONSEP

4.1	Konsep Gubahan Massa	45
4.2	Konsep Sirkulasi	45
4.3	Konsep Fasad	45
4.4	Konsep Landscape & Tata Ruang Luar	46
4.5	Konsep Tata Ruang Dalam	47

BAGIAN II

SKEMATIK DESIGN	48
-----------------	----

BAGIAN III

HASIL RANCANGAN	54
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

HALAMAN GAMBAR

II. 1	Permainan Gerak	24
II. 2	Permainan Imajinasi	24
II. 3	Permainan Lalu Lintas	25
II. 4	Permainan Konstruksi	25
II. 5	Tk Al Azhar Jatim I	26
II. 6	Tk Al Azhar Jatim II	26
II. 7	Early Childhood Center I	27
II. 8	Early Childhood CenterII	27
II. 9	Early Childhood Center III	27
II.10	Early Childhood Center IV	27
II.11	Early Childhood Center V	27
II.12	Detroit Country Day School	28
II.13	Detroit Country Day School	28
II.14	Tatsfield	28
II.15	Tatsfield	28
III.1	Analisa Matahari & Arah Angin	30
III.2	Analisa Sirkulasi	30
III.3	Analisa Kondisi Eksisting	31
III.4	Analisa Alur Kegiatan Pengunjung	36
III.5	Analisa Alur Kegiatan Pengelola	36
III.6	Analisa Hub. Ruang Pengunjung	37
III.7	Analisa Hub. Ruang Pengelola	37
III.8	Analisa Organisasi Ruang	38
III.9	Analisa Zoning Site	39
III.10	Analisa Gubahan Massa	40
III.11	Analisa Gubahan Massa	40
III.12	Analisa Sirkulasi	41
III.13	Analisa Fasad	42
III.14	Analisa Warna	42
III.15	Analisa Landscape & Tata Ruang Luar	43
III.16	Analisa Tata Ruang Dalam	44
IV.1	Konsep Permainan Sirkulasi	45

IV.2	Konsep Fasad	46
B.III.1	SITUASI	54
B.III.1	SITEPLAN	55
B.III.1	DENAH SANGGAR	56
B.III.1	DENAH PENUNJANG	57
B.III.1	DENAH PENGELOLA	58

Daftar Pustaka

- Ali, M.B, 1997, ***Kamus Bahasa Indonesia***, Citra Umbara, Bandung
- Silvia Dewi Pusparini, TA UII, 2005
- Elma Ratna Damayanti, TA UGM, 2006
- Melia Meriosa, TA UII 2004
- Nurizka Fidali, TA UII 2004
- D.K.Ching, Francis, 2000, **Arsitektur Bentuk Ruang & Tataan**, edisi kedua, Erlangga, Jakarta
- De Chiahara, Joseph; Callender, John, 1990, **Time Sever Standard for Building Types & Interior**, edisi ketiga, McGraw Hill Book.co, Milwaukee
- AIA, Linda Cain Ruth, 1999, **Design Standards for Children Environments**, McGraw-Hill
- Neufert, Ernst, 1997, **Data Arsitek**, Erlangga, Jakarta
- www.google.com; **Psikologi Perkembangan**
- www.google.com; **Toddler Architecture**
- www.tkalazhar-jatim.com
- www.designshare.com
- www.google.com; **Komposisi Warna**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Bermain mendorong Perkembangan Anak

Dalam perkembangan jaman sekarang ini perkembangan anak sangat berkembang pesat dimana anak-anak selalu ingin beraktivitas dengan bebas dan leluasa tanpa ada paksaan dari siapapun. Anak-anak dalam beraktivitas selalu ingin tahu tentang hal-hal yang baru dalam kehidupan sehingga disini anak-anak selalu melakukan sesuatu dengan intelektualitas mereka. Dalam meningkatkan intelektualitas ini anak-anak lebih condong kearah bermain karena dengan bermain dapat mendorong perkembangan anak dari berbagai hal seperti disiplin diri, berperilaku yang baik, dll.

Dra. Adriani Purbo. Psi, MBA mengatakan bahwa memasuki tahun ketiga, balita akan terlihat mulai lincah bergerak. Hal ini sejalan dengan semakin berkembangnya kemampuan motorik mereka. Mereka akan cenderung menyalurkan energi yang mereka miliki dengan melakukan aktivitas-aktivitas fisik seperti berlari-lari, memanjat, melompat, dsb. Dengan adanya kebutuhan untuk penyaluran energi serta keinginan anak untuk memuaskan rasa ingin tahunya, maka tidak heran jika mereka ingin menjelajah lingkungannya, termasuk yang ada diluar rumah. Dengan bermain diluar, tidak jarang mereka akan menemukan hal baru dan menarik untuknya, yang dapat menjadi sarana baginya untuk belajar banyak hal seperti hukum-hukum alam dan pengetahuan-pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya. Selain itu, bermain diluar juga dapat memberi kesempatan pada anak untuk relaksasi atau keluar dari suasana atau situasi rutin sehari-hari dalam rumah, yang sangat berguna dalam mengatasi kejenuhan dan penurunan semangat anak dalam beraktivitas. Manfaat lain yang dapat diperoleh anak dari bermain di luar adalah anak akan memiliki kesempatan untuk belajar ketrampilan social seperti berkenalan dengan orang/anak lain, berkomunikasi, dan menjalin hubungan interpersonal

secara lebih akrab. Selain itu dengan bermain diluar bersama anak-anak lain, anak dapat merasakan nikmatnya sebuah pengalaman bersama-sama seperti bermain kejar-kejaran, bermain sepeda, menari dan bernyanyi bersama dengan iringan musik, berjalan-jalan di taman memperhatikan bentuk dan warna bunga atau hewan-hewan yang ada disekitar, dan banyak lagi. Dengan adanya pengalaman-pengalaman tersebut, akan dapat memberikan perasaan bahagia pada anak. Perasaan bahagia pada anak ini amat penting dalam mendorong perkembangan yang optimal pada diri anak. Baik dalam hal perkembangan sosial, motorik, emosi maupun perkembangan kecerdasannya. Melihat adanya berbagai manfaat dari kegiatan bermain diluar pada anak, maka perlu kiranya anak diberi kesempatan untuk bermain diluar. Namun demikian, mengingat usia anak yang masih kecil, maka sebagai orang tua atau orang yang dekat dengannya, hendaknya kita tetap mengawasi atau memperhatikan keamanan anak saat bermain bermain luar. Misalnya jangan sampai anak bermain dijalan raya yang ramai, bermain api atau bahan-bahan kimia yang berbahaya, serta memasukkan benda-benda kedalam mulutnya dan atau hal-hal lain yang berbahaya seperti berkelahian dengan temannya sendiri yang berpotensi menciderai fisik atau perasaan anak. Selain itu bimbingan dan pengarahan pada anak juga diperlukan saat anak bermain diluar sehingga kita dapat memastikan bahwa anak berada dalam lingkungan yang dapat memberikan rangsangan pengetahuan dan ketrampilan yang diperlukannya. Apabila kondisi memungkinkan, sesekali ada baiknya orang tua membawa anak mengunjungi tempat/ kelompok bermain yang mempunyai sarana khusus untuk anak seperti ayunan, jungkat-jungkit, perosotan dan tempat-tempat memanjat agar aktivitas anak dapat lebih bervariasi. (Sumber: Internet; www.google.com; Psikologi Perkembangan)

1.1.2 Kemajuan Teknologi yang pesat

Teknologi pada zaman sekarang sudah sangatlah maju dimana berbagai teknologi canggih bermunculan dari segala bidang. Dari fenomena yang ada, secara pengamatan segala macam teknologi

tersebut ada yang bermanfaat, juga ada yang kurang bermanfaat untuk manusia, terlebih jika anak-anak yang memakai teknologi yang kurang bermanfaat tersebut. Seperti contohnya playstation, dimana di berbagai tempat sudah menjamur tempat-tempat persewaan playstation yang sebetulnya secara tidak langsung mengajarkan anak untuk malas beraktivitas. Disini bisa menyebabkan kreativitas dan intelektualitas anak-anak tidak maju atau memperlambat perkembangan motorik anak khususnya. Ditambah dengan teknologi lain seperti TV yang fungsinya dapat bermanfaat juga bisa kurang bermanfaat, seperti kasus yang lalu dimana ada tontonan yang kurang bermanfaat untuk anak-anak yaitu Smackdown dimana dalam acara tersebut melakukan adegan gulat profesional yang seharusnya tidak boleh dilakukan oleh semua kalangan namun pada kenyataannya terjadi pada anak-anak sehingga anak-anak meniru adegan tersebut ini menyebabkan bisa menghambat perkembangan anak atau mengubah perilaku anak.

1.1.3 Orang Tua yang bekerja di Indonesia

Perkembangan zaman yang sudah maju saat ini, kebutuhan dari sebuah keluarga memang sangatlah besar dari tahun ke tahun apalagi keadaan di Negara Indonesia ini sedang krisis moneter sehingga semua kebutuhan menjadi melonjak. Ini memaksa sebuah keluarga untuk bekerja lebih keras lagi untuk memenuhi kebutuhan oleh kedua orang tua baik itu ayah dan ibu. Memang dalam zaman sekarang kita melihat yang bekerja tidaklah hanya seorang bapak/ayah melainkan ibu juga sudah mulai bekerja. Dengan factor inilah muncul permasalahan dalam keluarga tersebut dimana kedua orang tua yang bekerja pagi hingga sore tidak dapat memperhatikan anak-anaknya yang memang seharusnya memerlukan perhatian penuh. Disini permasalahan muncul adalah anak tidak terkontrol oleh kedua orang tua baik kelakuan, intelektualitas, kreativitas si anak, sehingga anak memiliki sifat yang tidak baik ini dikarenakan anak-anak tidak dapat menyalurkan semua keahlian-keahlian yang anak-anak miliki.

1.1.4 Sarana Pusat Kreativitas & Olahraga Anak di Yogyakarta

Yogyakarta merupakan kota pendidikan, kota pariwisata, dll yang dipimpin oleh seorang Sultan. Dimana Yogyakarta merupakan kota pendidikan yang mana sekolah di Yogyakarta ini banyak berdiri dari tingkat yang paling rendah sampai tingkat yang paling atas. Tidak hanya sekolah yang menjadikan alasan bahwa di Yogyakarta merupakan kota pendidikan namun system pendidikan yang tertata baik. Pendidikan di Yogyakarta memang sudah menjadikan factor utama bagi pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Memang sarana untuk menyalurkan bakat kreativitas dan inteletualitas di Yogyakarta sudah tersedia tetapi fasilitas dari sarana tersebut yang belum memadai seperti Kid's Fun, Taman Pintar, Purawisata, dll. Dengan melihat fenomena yang ada, Pemerintah dan masyarakat Yogyakarta harusnya melihat perkembangan zaman, dimana anak-anak sekarang cenderung memiliki keahlian khusus namun belum bias terwadahi secara maksimal akan kegiatan mereka. Dari factor tersebut, di Yogyakarta ini perlu sebuah wadah untuk menyalurkan kegiatan tersebut yaitu sebuah Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak dimana dalam bangunan tersebut anak-anak bisa berkreasi dari melukis, menari, bermain, berolahraga, dll.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Permasalahan Umum

- Bagaimana merancang Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak yang sesuai dengan karakter anak khususnya perkembangan motorik anak

1.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang Ruang Dalam Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak yang nyaman.
- Bagaimana merancang Ruang Luar Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak yang aman

1.3 Tujuan & Sasaran

1.3.1 Tujuan

- Merancang Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak sesuai dengan karakter anak-anak khususnya perkembangan motorik secara kompleksitas dengan berbagai macam kegiatan baik itu di dalam ruangan maupun diluar ruangan.

1.3.2 Sasaran

- Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak khususnya yang memadukan ruang dalam dengan suasana yang dinamis
- Ruang Luar Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak yang aman

1.4 Lingkup Pembahasan

1.4.1 Arsitektural

Membahas tata ruang dalam serta pengolahan tata ruang luar untuk mewadahi semua kegiatan anak-anak

1.4.2 Non Arsitektural

Membahas semua kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak

1.5 Spesifikasi Proyek

Lokasi : Jln. Kalimantan (Sebelah utara Laboratorium
Karunia atau Ring Road Utara)

Batas Wilayah : Utara : Perumahan penduduk menengah keatas
Selatan : Pemukiman penduduk menengah kebawah
Barat : Perumahan penduduk menengah keatas
Timur : Pemukiman penduduk menengah kebawah

Kriteria Site : 1. Akses untuk kelokasi dapat ditempuh dua arah
yaitu Utara dari Jl. Kaliurang sedang Selatan dari
Jl. Ring Road Utara.
2. Dekat dengan area perumahan serta permukiman
penduduk.
3. Site tidak berada dalam kawasan yang ramai, polu-

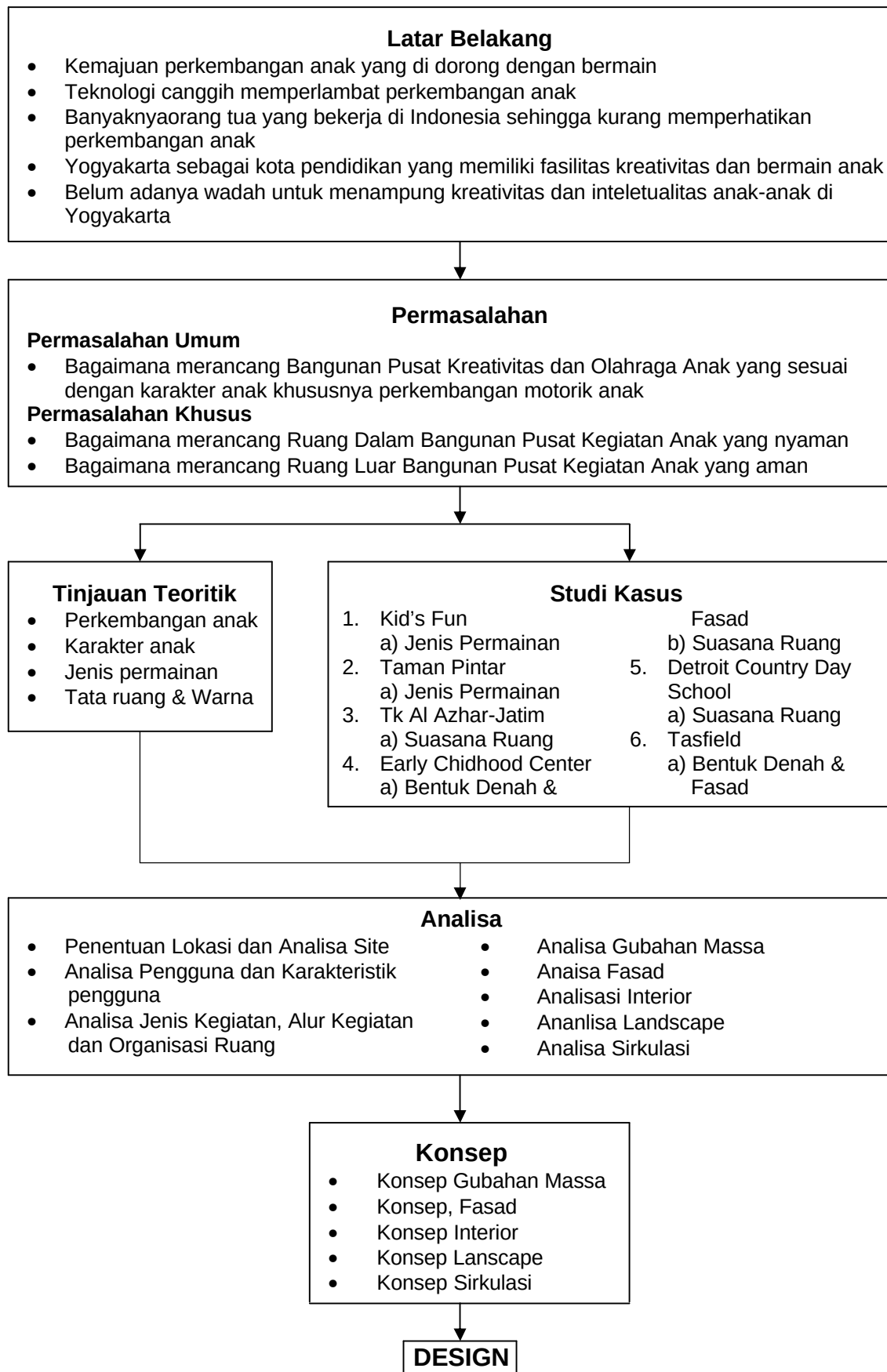
si & kebisingan yang tinggi serta tidak membahayakan bagi anak-anak.

1.6 Keaslian Proyek

Penulisan tugas akhir ini merupakan karya tulis yang menekankan pada Perkembangan Motorik Anak sebagai dasar perancangan pada Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak di Yogyakarta. Karya tulis Tugas akhir yang berkaitan dengan Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak ialah :

1. **Nurizka Fidali, 2004.** Children Center di Yogyakarta
Penekanan sebagai wadah untuk bermain.
2. **Dewi Sari Sukowati, 2000.** Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta
Penekanan pada keamanan dan kenyamanan anak bermain.

1.7 Kerangka Pola Pikir



BAB II

TINJAUAN & STUDI KASUS

2.1. Pengertian Judul

Bangunan : Sesuatu yang didirikan

Pusat : Inti/paling utama

Kreativitas : Melakukan sesuatu yang baru

Olahraga : Aktivitas yang selalu menggerakkan anggota badan

Anak : Keturunan yang dilahirkan

Yogyakarta : Nama daerah/nama propinsi

Bangunan Pusat Kreativitas & Olahraga Anak di Yogyakarta ialah bangunan yang utama dari seluruh aktivitas anak di Yogyakarta. Bangunan pusat ini berfungsi untuk menyalurkan bakat kreativitas anak dengan system belajar sambil bermain serta belajar sambil berolahraga. Disini dimaksudkan bahwa anak-anak menyalurkan bakat seperti menari, menari, menyanyi, melukis sambil bermain bersama teman-teman serta bermain dapat juga sambil berolahraga seperti lari-larian/kejar-kejar, bersepeda, dll. Bangunan Pusat Kegiatan Anak ini didesain untuk menyalurkan bakat anak selagi kedua orang tua bekerja atau bisa sebaliknya orang tua bisa menunggu selain anak berkreaitivitas atau bermain. (Sumber : **Kamus Bahasa Indonesia ; M.B. Ali ; Citra Umbara ; 1997**).

2.2. Pengertian Anak

- a. Dwi tunggal jiwa raga yang berkembang secara bersamaan yang mengalami perkembangan kearah kedewasaan. (**Rosenfield, 1963**)
- b. Penduduk yang berumur dibawah 15 tahun dan belum pernah menikah. (**Kantor Statistik DIY, 1993**)
- c. Keturunan yang dilahirkan atau mahluk yang masih kecil dengan perkembangan yang simple dan komplek. (**Kamus Bahasa Indonesia, M.B. Ali & T. Deli, Citra Umbara, Bandung**).

2.3. Karakter Anak

Karakter anak pada usia dini memang sedang dalam masa yang sedang berkembang dimana anak tersebut memiliki karakter yang banyak. Menurut beberapa buku penelitian tentang psikologi anak :

Bebas dan Dinamis

Dimana anak disini tidaklah terlalu banyak diatur dari orang lain melainkan dari kemaunya sendiri, orang lain hanya mengawasi/memberikan batasan terhadap anak agar jiwa/emosi anak bisa teratur (bebas). Dalam kegiatan anak ini mengacu dari si anak bermain selalu berubah-ubah atau berpindah tempat (dinamis).

Aktif dan selalu ingin tahu

Disini anak-anak selalu bergerak sesuai dengan kemauan sendiri,

Terarah, namun tidak terarah

Pada umumnya anak mempunyai keinginan untuk bermain dan bergerak. Terarah artinya bahwa anak mulai memiliki control/penguasaan terhadap dirinya dengan baik, namun mempunyai gerak tidak terarah, dalam artian bahwa gerak anak merupakan spontanitas, berpikir panjang terhadap resiko tindakannya. (Sumber : Yulia Dian Saru TA UII 2003, Silvia Dewi Pusparini TA UII 2005).

Tetapi menurut Garvey karakteristik anak ialah :

Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.

Ini artinya bahwa anak-anak bermain dengan senang dan asyik dengan madaat yang didapat.

Didasari atas motivasi dari dalam, maksudnya ialah bahwa anak dalam melakukan kegiatan itu murni tanpa disuruh oleh orang lain melainkan atas kemauannya sendiri

Bermain secara spontan, sukarela melainkan bukan kewajiban

Memiliki hubungan sitematik khusus dengan sesuatu yang bukan bermain. Disini dimaksudkan bahwa anak tidak hanya bermain melainkan juga belajar, berolahraga (Sumber : Elma Ratna Damayanti, TGA UGM 2006)

2.4. Perkembangan KOGNITIF Anak

Menurut PIAGET perkembangan ini dibagi dalam 4 tahap :

1. Sensori Motor (usia 0-2 tahun)

Dalam tahap ini perkembangan panca indra sangat berpengaruh dalam diri anak. Keinginan terbesarnya adalah keinginan untuk menyentuh/memegang, karena di dorong oleh keinginan untuk mengetahui reaksi dari perbuatannya. Dalam usia ini mereka belum mengerti akan motivasi dan senjata besarnya adalah “menangis”.

2. Pro-operasional (usia 2-7 tahun)

Pada usia ini anak menjadi “egosentris” sehingga berkesan “pelit” karena ia tidak bisa melihat dari sudut pandang orang lain. Anak tersebut juga memiliki kecenderungan untuk meniru orang di sekelilingnya. Meskipun pada saat berusia 6-7 tahun mereka sudah mulai mengerti motivasi, namun mereka tidak mengerti cara berpikir yang sistematis, rumit. Dalam menyampaikan cerita harus ada alat peraga.

3. Operasional Konkrit (usia 7-11 tahun)

Saat ini anak mulai meninggalkan “egosentris”-nya dan dapat bermain dalam kelompok dengan aturan kelompok (bekerjasama). Anak sudah dapat dimotivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis.

4. Operasional Formal (usia 11 tahun ke atas)

Pengajaran pada angka pra remaja ini menjadi sedikit lebih mudah, karena mereka sudah mengerti konsep dan dapat berpikir, baik secara konkret maupun abstrak, sehingga tidak perlu menggunakan alat peraga. Namun kesulitan baru yang dihadapi guru adalah guru harus menyediakan waktu untuk dapat memahami pengumpulan yang sedang mereka hadapi ketika memasuki usia pubertas.

Perkembangan PSYCHO-SOSIAL

Menurut ERICK ERICKSON perkembangan Psycho-sosial atau perkembangan jiwa manusia yang dipengaruhi oleh masyarakat dibagi menjadi 4 tahap :

1. Trust >< Mistrust (usia 0-1 tahun)

Tahap pertama adalah tahap pengembangan rasa percaya diri. Fokus terletak pada panca indra, sehingga mereka sangat memerlukan sentuhan atau pelukan.

2. Otonomi/Mandiri >< Malu/Ragu-ragu (usia 2-3 tahun)

Tahap ini bisa dikatakan sebagai masa pemberontakan anak atau masa 'nakal'-nya sebagai contoh langsung yang terlihat adalah mereka akan sering berlari-lari. Namun kenakalannya tidak bisa dicegah begitu saja, karena ini adalah tahap dimana anak sedang mengembangkan kemampuan motorik (fisik) dan mental (kognitif), sehingga yang diperlukan justru mendorong dan memberikan tempat untuk mengembangkan motorik dan mentalnya. Pada saat ini anak sangat terpengaruh oleh orang-orang penting di sekitarnya.

3. Inisiatif >< Rasa Bersalah (usia 4-5 tahun)

Dalam tahap ini anak akan banyak bertanya dalam segala hal, sehingga berkesan cerewet. Pada usia ini juga mereka mengalami pengembangan inisiatif/ide, sampai pada hal-hal yang berbau fantasi.

4. Industri/Rajin >< Inferioriti (usia 6-11 tahun)

Anak usia ini sudah mengerjakan tugas-tugas sekolah termotivasi untuk belajar. Namun masih memiliki kecenderungan untuk kurang hati-hati dan menuntut perhatian.

(Sumber: Internet; www.google.com; Toddler architecture)

2.5. Psikologi Perkembangan Anak

Psikologi perkembangan anak yang ditulis oleh **Morris Fishbein, MD** bahwa psikologis dari anak-anak berbeda-beda antara usia 3-12 tahun.

1. Memasuki usia 3 tahun

- Bergembira sekali sewaktu bangun tidur. Suka melompat-lompat di kamar orang tua dan berpakaian bersamanya.
- Sering merengek-rengok sewaktu bangun tidur
- Suka mengganggu dan bergaul dengan saudara
- Belajar mengendarai sepeda roda tiga

- Masih perlu bimbingan orang tua sewaktu beraktivitas
- Suka mendengarkan dongeng yang dibacakan tanpa terputus
- Menghargai waktu bermain dengan kedua orang tuanya
- Suka melukis, menggambar, dan menulis sesuai dengan keinginannya.
- Mencoba mencari perhatian orang lain disaat tertentu
- Menunjukkan rasa takut pada kegelapan, anjing, binatang lain, pemadam kebakaran atau lainnya.
- Menunjukkan kasih sayang kepada orang tua. Ibu biasanya menjadi orang yang disayangi.

2. Usia 4 tahun

- Biasanya bangun pagi dengan kegembiraan yang meluap-luap.
- Mampu mengenakan pakaian sendiri bila disiapkan
- Sangat giat. Mahir naik sepeda roda tiga dan alat pemanjat. Dapat menggunakan alat yang sederhana
- Merasa senang bermain di taman kanak-kanak atau playgroup. Karena ia lebih suka bermain bersama teman-temannya daripada dengan orang tuanya.
- Kemampuan mengungkapkan pikiran dengan kata-kata yang semakin berkembang.
- Dengan kata-kata atau kadang-kadang dengan fisik anak sering berselisih paham dengan orang tua.
- Suka mencoba alat musik, piringan hitam (kaset)
- Membuat bangunan dari balok yang sulit
- Masih perlu pengawasan orang tua dalam melakukan aktivitas.

3. Kebutuhan-kebutuhan usia 5-7 tahun

- Sekolah memberinya suatu peranan dalam mencapai sesuatu
- Perlu ruang dan materi untuk bermain-main dia dapat banyak belajar
- Memberikan kesempatan untuk mengadakan kegiatan yang kreatif sesuai dengan kemampuannya
- Juga memerlukan kesempatan untuk dapat bertindak sendiri

- Memulailah membiasakan dia untuk hidup sehat.

4. Kebutuhan-kebutuhan usia 8-12 tahun

- Lari, meloncati dan kegiatan lain yang memerlukan banyak tenaga seperti orang tua amat diperlukan
- Ia perlu merasa bahwa ia diterima dan diakui oleh kelompok umumnya, tidak menyendiri
- Patut disadari bahwa orang tua harus bersikap simpatik terhadap minat-minatnya yang kreatif.
- Kegiatan-kegiatannya di luar rumah memberikan hak dan mempengaruhi ruang lingkup dan petualangannya.
- Perlu toleransi bila ia dalam keadaan kebingungan dan memerlukan ulasan dan pemecahan orang tua.
- Suka berpartisipasi dalam rencana keluarga

(Sumber: **Melia Meliosa, TGA UII 2004**)

2.6. Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikolgi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak:

1. Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

2. Inteligensi

Anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan

yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.

3. Jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

4. Lingkungan

Anak yang dibesarkan dilingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak menjadi berkurang.

5. Status sosial ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak:

- Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- Bermain dapat mempengaruhi dan menambah pengetahuan anak
- Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak
- Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

A. Permainan Aktif

1. Bermain bebas dan spontan

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut

selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenai hal-hal baru.

2. Sandiwara

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam mass media.

3. Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, atau memainkan alat musik.

4. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Disamping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing.

5. Permainan olah raga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Disamping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemain, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dan sportif.

B. Bermain Pasif

1. Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

2. Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak bisa secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

3. Menonton televisi

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

(Sumber: Internet; www.google.com; Toddler Architecture)

2.7. Karakter Permainan Anak

Karakter permainan anak sebetulnya jika dilihat dari segi permainan, partisipasi subyek/pelaku atau yang lainnya terdiri dari 2 jenis yaitu

ü **Permainan Aktif**

Permainan yang timbul dari aa yang dilakukan individu

Karakter permainan aktif adalah:

- Dinamis, spontan, banyak pergerakan
- Cenderung berinteraksi dengan alat-alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas
- Ruang yang luas
- Tidak ada batasan ruang yang mengekang

Macam kegiatan permainan aktif:

- Permainan gerak

Permainan yang secara keseluruhan menggunakan kemampuan fisik

Misalnya: berlari, ayunan, jungkat-jungkit, luncuran dan lain-lain.

- Permainan Konstruksi

Permainan yang mengandalkan daya pikir dari anak untuk mewujudkan sesuatu

Misalnya: menyusun balok, bermain pasir, dan lain-lain

- **Permainan Imajinasi**

Permainan menggunakan imajinasi anak untuk melakukan suatu permainan.

Misalnya: menjadi polisi, tentara, dan lain-lain.

ü **Permainan Pasif**

Timbul dari apa yang dilakukan orang lain

Karakteristik permainan pasif adalah:

- Tidak banyak pergerakan
- Interaksi dengan alat tidak secara langsung
- Tidak membutuhkan ruang yang luas

Macam kegiatan permainan pasif: misalnya menonton film, mendengarkan cerita/dongeng.

2.8. Tinjauan Tata Ruang & Warna

1. Ruang Luar

Ruang luar merupakan suatu wadah yang tidak nyata, akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia (Rustam Hakim, 1993, Unsur Perancangan dalam Arsitektur Landscape, Bumi Aksara).

Pembatasan ruang luar terdiri dari

a. Lantai

Sebagai alas besar pengaruhnya terhadap pembentukan ruang luar, karena ruang ini erat hubungannya dengan fungsi ruangnya. Permukaan lantai pada ruang dapat dibedakan menjadi dua:

1) Bahan Keras

Elemen ini dapat sebagai pembatas lingkungan alam dan juga keindahan pada pengolahan taman.

Misalnya Batu, kerikil, pasir, beton, aspal, dll

2) Bahan Lunak

Elemen ini dapat membuat kesan nyaman dan non formal.

Misalnya rumput, tanah, pasir, dll.

Sedangkan lantai yang mempunyai sifat berbeda dari permukaan lantai sekitarnya akan membuat kesan ruang tersendiri dan membedakan fungsi. Selain itu, perbedaan tinggi suatu lantai akan membentuk kesan dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antar ruang.

b. Dinding

Dinding merupakan bidang vertikal berfungsi sebagai pembatas ruang luar, dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu:

1) Dinding masif

Pembatas berupa bahan yang keras. Sifat ini sangat kuat dalam pembentukannya.

Misalnya pasangan batu bata, beton, dll.

2) Dinding Transparan

Pembatas berupa bahan yang transparan atau bahan masif yang tidak rapat sehingga pandangan dapat menembusnya.

Misalnya kaca, dll.

3) Dinding semu

Pembatas yang dibentuk oleh perasaan pengamat setelah mengamati suatu obyek atau keadaan. Adapun dinding ini dapat terbentuk oleh garis-garis batas.

Misalnya garis batas air sungai, air laut, cakrawala, dll.

c. Sirkulasi ruang luar

Hubungan jalur sirkulasi dengan ruang dapat dibedakan menjadi 3 macam:

1) Jalur melalui ruang

2) Jalur memotong ruang

3) Jalur berakhir pada ruang

2. Ruang Dalam

Merupakan bentuk tiga dimensi dalam perancangan arsitektur. Tiap-tiap bentuk akan memberikan pengaruh terhadap area yang dimiliki pula.

a. Lantai

Fungsinya sebagai elemen dasar sebuah ruangan yang juga sekaligus sebagai elemen pendukung dalam kegiatan, elemen lantai dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu:

- 1) Bidang yang datar
- 2) Bidang yang diangkat
- 3) Bidang yang direndahkan

b. Dinding

Berfungsi sebagai pembatas, pembentuk ruang, dan atau merupakan bagian dari struktur bangunan. Elemen dinding ini dapat berupa dinding masif, dinding transparan, dinding berlubang.

c. Langit-langit

Berfungsi sebagai pelindung dari cuaca dan dapat memberikan kesan meruang.

3. Skala Ruang

Skala bertitik tolak pada bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk-bentuk sekitarnya. Dalam arsitektur kita mengenal 2 unsur skala, yaitu:

- a. Skala umum: ukuran relatif bangunan terhadap bentuk-bentuk lain dalam lingkungan.
- b. Skala khusus: ukuran relatif sebuah unsur bangunan atau ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.

4. Bentuk Konfigurasi Ruang

Pembentukan ruang meliputi bentuk:

- a. Persegi, memberikan kesan formal dan kaku
- b. Lingkaran, memberikan kesan fleksibel dan santai
- c. Tidak beraturan, memberikan kesan atraktif dan non formal.

(Sumber: Nurifzka Fidali, TA UII 2004).

5. Warna

Pada abad ke-15, lama sebelum para ilmuwan memperkenalkan warna, **Leonardo da Vinci** menemukan warna utama yang fundamental, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu merah, kuning, biru, hitam dan putih. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Eksperimen menunjukkan bahwa objek yang berwarna hampir selalu menjadi pilihan.

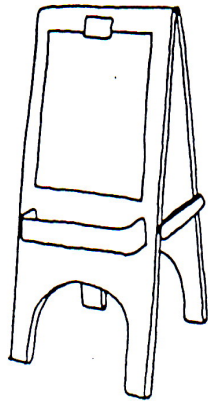
Beberapa hasil penelitian menurut **Maitland Graves** dari bukunya yang berjudul ***The Art of Color and Design***.

1. Warna Panas / hangat ;keluarga kuning, jingga, merah.
2. Warna Dingin / sejuk ; Keluarga hijau, biru, ungu.
3. Warna yang disukai mempunyai urutan seperti berikut :
 - Merah
 - Biru
 - Ungu
 - Hijau
 - Jingga
 - Kuning

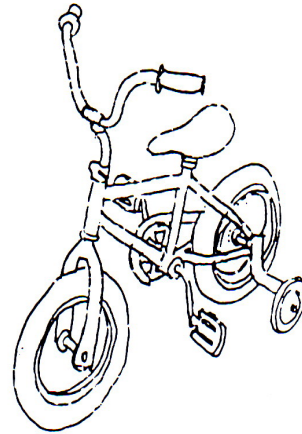
Sementara menurut Sementara menurut **Hideaki Chijawa** dalam bukunya ***Color Harmony*** membuat klasifikasi lain warna-warna, ia pun mengambil dasar dari karakteristiknya yaitu :

1. **Warna Hangat** : merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
2. **Warna Sejuk** : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru
3. **Warna Tegas** : warna biru, merah, kuning, putih, hitam.
4. **Warna Tua / Gelap** : warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua, dsb)
5. **Warna Muda / Terang** : warna-warna yang mendekati warna putih.
6. **Warna Tenggelam** : semua warna yang diberi campuran abu-abu. (Sumber : Internet ; www.google.com ; komposisi warna)

2.9. Standart standart

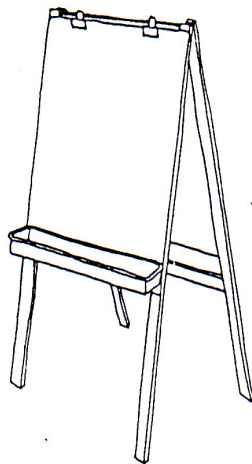


Art easel by The Little Tikes Company
 Width: 28 in (71.1 cm)
 Depth: 24½ in (62.2 cm)
 Height: 43½ in (110.5 cm)

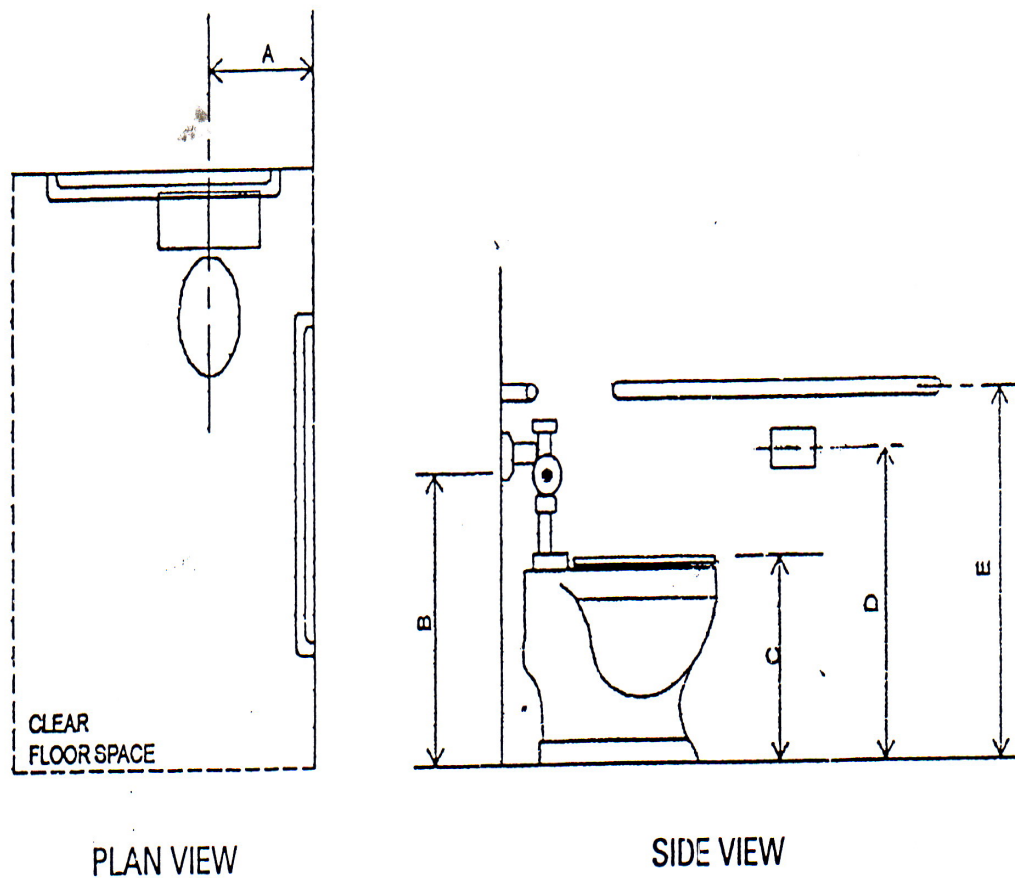


Bicycles	
Wheel diameter	12 in (30.5 cm)
Width	19 in (48 cm) with training wheels
Length	32 in (81 cm)
Height	27 in (68.5 cm)
Wheel diameter	20 in (51 cm)
Width	57 in (145 cm)
Length	27 in (69 cm)
Height	35 in (89 cm)

Furnishings for Art

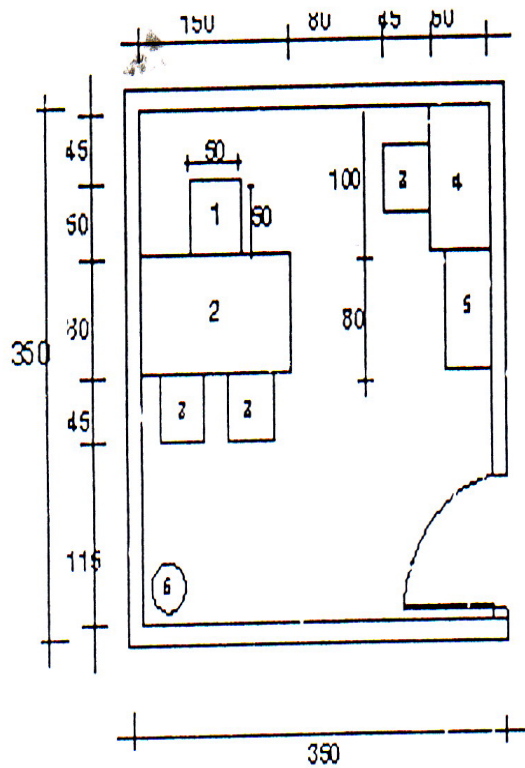


Art easel by Childcraft
 Width: 24 in (61 cm)
 Depth: 27 in (68.6 cm)
 Height: 46 in (116.8 cm)



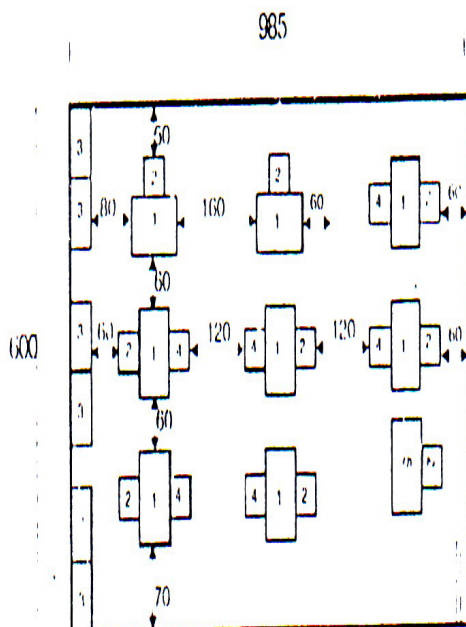
	Ages 3-4	Ages 5-8	Ages 9-12	Ages 12+
A	12 in (30.5 cm)	12-15 in (30.5-38 cm)	15-18 in (38-45.5 cm)	18 in (45.5 cm)
B	36 in (91.5 cm)	36 in (91.5 cm)	36 in (91.5 cm)	44 in (112 cm)
C	11-12 in (28-30.5 cm)	12-15 in (30.5-38 cm)	15-17 in (38-43 cm)	17-19 in (43-48 cm)
D	14 in (35.5 cm)	14-17 in (35.5-43 cm)	17-19 in (43-48.5 cm)	19 in (48.5 cm)
E	18-20 in (45.5-51 cm)	20-25 in (51-63.5 cm)	25-27 in (63.5-68.5 cm)	33-36 in (84-91.5 cm)

Adapted from: Architectural and Transportation Barriers Compliance Board, *Americans with Disabilities Act (ADA) Guidelines for Buildings and Facilities; Building Elements Designed for Children's Use*, 1998.



KETERANGAN :

1. KURSI DIREKTUR (50 X 50)
2. MEJA DIREKTUR (150 X 80)
3. KURSI (45 X 45)
4. MEJA KOMPUTER (100 X 60)
5. FILE CABINET (80 X 45)
6. VEGETASI



KETERANGAN :

1. MEJA KERJA (100 X 65)
2. KURSI KERJA (45 X 45)
3. FILE CABINET (80 X 45)
4. KURSI TAMU (45 X 45)
5. MEJA KOMPUTER (100 X 65)

2.10. Studi Kasus

A. Kid's Fun



Gambar II.1 : PERMAINAN GERAK
Sumber : Survey Kid's Fun

Permainan gerak seperti permainan tembak menembak pada arena kid's fun ini sangat membantu meningkatkan gerak motorik anak dimana dalam permainan gerak ini akan dituntut untuk menggerakkan semua anggota tubuh mereka. Pada permainan tembak menembak ini anak-anak menggerakkan badan, tangan, kaki dan lainnya untuk menembak lawan, menghindari peluru dan lain sebagainya.



Gambar II.2 : PERMAINAN IMAJINASI
Sumber : Survey Kid's Fun

Dalam permainan imajinasi anak dituntut dalam berangan-angan menjadi suatu profesi. Disini anak-anak mengasahkan otaknya untuk melakukan aktivitas dari profesi tersebut. Seperti pada contoh pada gambar bahwa anak-anak menjalankan peluru dengan remote control seolah-olah anak-anak merasa sebagai nahkoda kapal sedang mengemudikan kapal.



Gambar II.3 : PERMAINAN LALU LINTAS
Sumber : Survey Kid's Fun

Dalam permainan lalu lintas anak-anak dituntut untuk mengendarai kendaraan sesuai dengan jalur yang ada di jalan serta mematuhi rambu-rambu untuk disiplin dalam berlalu lintas ataupun disiplin dalam segala hal.

B. Taman Pintar



Gambar II.4 : PERMAINAN KONSTRUKSI
Sumber : Survey Foto Taman Pintar

ISTANA PASIR

Sasaran	: Anak dapat memuangkan imajinasinya ke dalam bentuk-bentuk bangunan dengan media pasir
Deskripsi	: Merupakan tempat bermain bagi anak-anak untuk membuat bentuk konstruksi dari pasir. Sarana pendukung yang

disiapkan berupa ember, cethok dan air kran

Target audiens : 6 - 10 tahun

Kapasitas pengunjung : 8 orang anak

C. Taman Kanak-Kanak Al Azhar-Jatim



Gambar II.5 : TK Al Azhar – Jatim
Sumber : Internet

Pada TK Al Azhar anak-anak bergerak melakukan aktivitas secara dinamis atau dengan kata lain terarah dalam melakukan aktivitas. Seperti terlihat pada gambar anak-anak menggambar ada yang duduk di kursi dan juga ada yang menggambar dilantai.



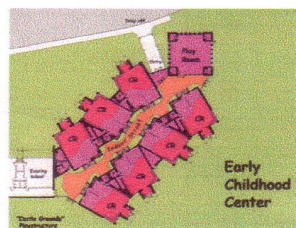
Gambar II.6 : TK Al Azhar – Jatim
Sumber : Internet

Anak-anak bergerak secara bebas dengan kemauan sendiri tanpa paksaan dari guru ataupun orang tua. Seperti terlihat pada gambar anak-anak bermain sesuai keinginan mereka dengan permainan yang ada dengan material permainan yang tidak membahayakan anak-anak.

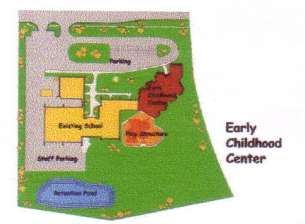
D. Early Childhood Center



Gambar II.7



Gambar II.8



Gambar II.9

Sumber : Internet; www.DesignShare.Com ; Early Childhood Center

Pada bangunan Early Childhood Center ini pada gambar 1 menampilkan fasad bangunan dengan warna yang menggugah untuk perkembangan anak. Sedang pada gambar 2 dan gambar 3 menggambarkan aspek dinamis dimana ruang-ruang digambarkan dalam organisasi linear dan organisasi terpusat dengan penggabungan bentuk-bentuk sederhana.



Gambar II.10



Gambar II.11

Sumber : Internet; www.DesignShare.com ; Early Childhood Center

Pada interior Early Childhood Center menggunakan warna-warna cerah dan ceria, ini untuk mengembangkan kreativitas dan intelektualitas perkembangan anak. Dimana warna-warna tersebut dapat merangsang perkembangan anak. Dimana warna-warna tersebut dapat merangsang anak untuk lebih berkreaitivitas lagi.

E. Detriot Country Day School



Gambar II.12

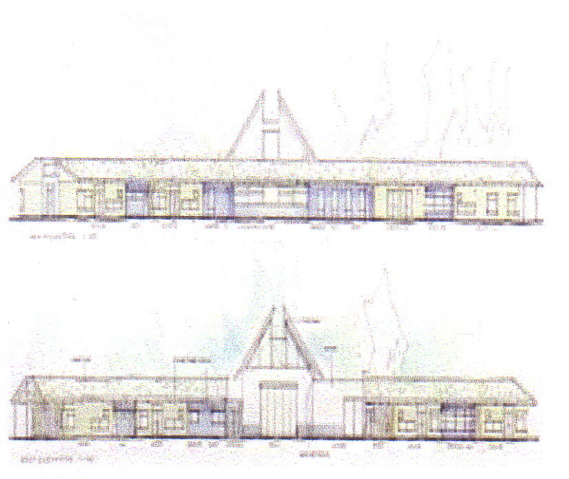


Gambar II.13

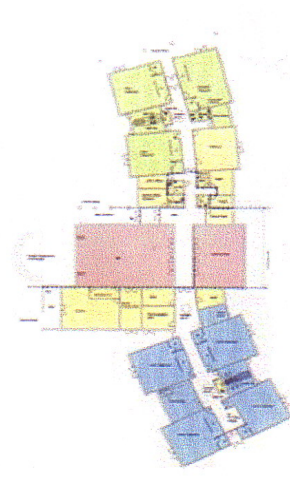
Sumber : Internet; www.DesignShare.com ; Detriot Country Day School

Pada interior Detriot Country Day School menggunakan material-material yang tidak membahayakan anak-anak seperti lantai menggunakan keramik, sedang furniture menyesuaikan dengan proporsi anak.

F. Tatsfield



Gambar II.14



Gambar II.15

Sumber : Internet; www.DesignShare.Com ; Early Childhood Center

Pada fasad bangunan tatsfield khususnya jendela dan pintu mengambil bentukan dari karakter anak yaitu tak beraturan ini terlihat

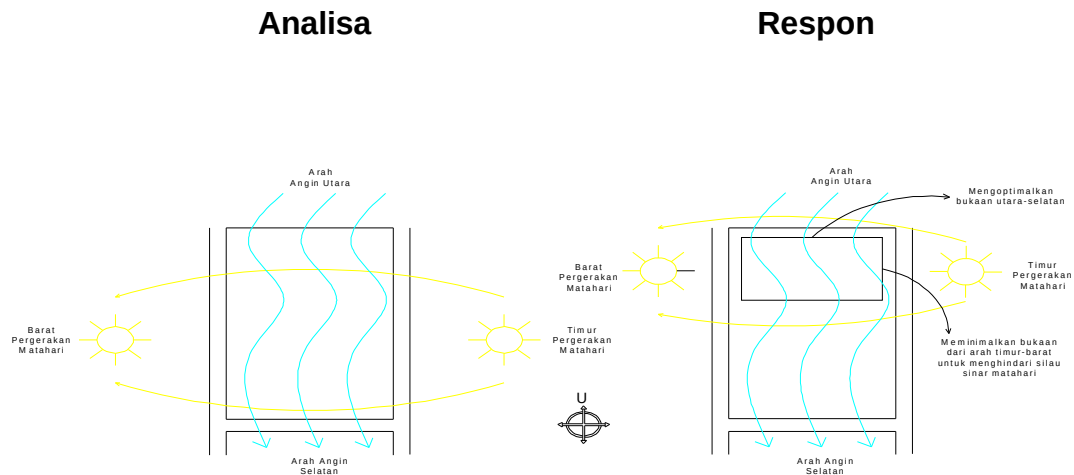
antara sisi sebelah kanan dan kiri tidak simetri dalam pengaturan letaknya (gambar 8). Pada gambar 9 denah mengambil organisasi bentuk linear sebagai

BAB III

ANALISA

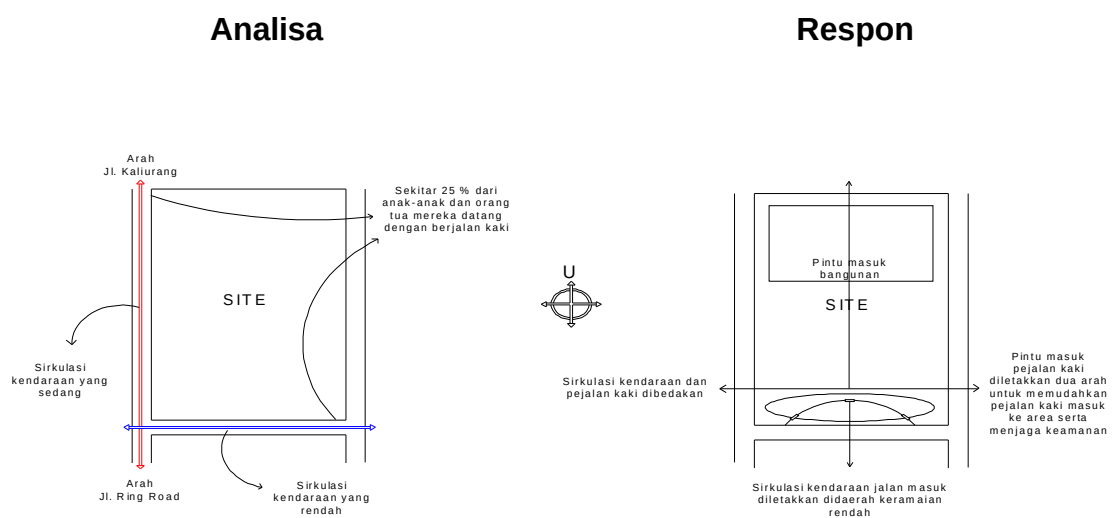
3.1 Analisa Site

Matahari & Arah Angin



Gambar III.1 : Analisa Matahari dan Arah Angin
Sumber : Analisa

Sirkulasi Pejalan Kaki & Kendaraan



Gambar III.2 : Analisa Sirkulasi dan Pejalan Kaki
Sumber : Analisa

3.2 Analisa Program Ruang

3.2.1 Analisa Pelaku, Karakteristik & jenis Kegiatan

No	Fasilitas Kegiatan	Jenis Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Pelaku	Letak
1	Kreativitas Seni Tari (Kreasi Baru)	Menari 1. Dinamis a. Bergerak maju mundur b. Memutar 2. Rentang tangan Ganti Kostum	1. Ruang a. Luas b. Aman 2. Suasana nyaman 3. Privasi sedang	1.R. Praktek Tari 2.R.ganti Loker	Anak 6-12 Thn	In door
	Seni Drama	Membaca 1. Duduk a. Lantai b. Kursi 2. Berjalan-jalan 3. Tengkurap/ Merayap 4. Berdiri Menaruh Tas	1. Suasana a. Tenang b. Nyaman c. Serius 2. Privasi Sedang	1.R. Praktek Drama 2.R.Loker	Anak 6-12 Thn	In door
	Seni Lukis	Melukis 1. Duduk a. Lantai b. Kursi c. Material alam 2. Tengkurap/ Merayap Menaruh Alat	1. Suasana a. Tenang b. Nyaman 2. Privasi Sedang	1.R.Praktek Lukis 2.R.Peralatan	Anak 3-12 Thn	In door & Out door
	Permainan Konstruktif Indoor 1.Balok 2.Tanah Liat Outdoor 1.Pasir Permainan Imajinasi Indoor 1.Rumah-rumahan 2.Dokter-dokteran Outdoor 3.Perang-Perangan	1. Menyusun Balok 2. Membuat Karya 1. Duduk a. Lantai b. Kursi 2. Berlari-lari 3. Tembak-Tembakan 4. Bersembunyi 5. Memerankan Profesi	1. Suasana a. Riang b. Gembira c. Ceria 1. Suasana a. Riang b. Gembira c. Ceria	Ruang Bermain Ruang Bermain	Anak 3-12 Thn Anak 3-12 Thn	In door Out door In door Out door

2	Olahraga/ Permainan Indoor 1. Olahraga Kolam Renang	Berolahraga	1. R. luas 2. Suasana sejuk	Ruang Olahraga	Anak 3-12 Thn	In door
	Outdoor 2. Permainan A. Gerak 1. Balok seimbang 2. Panjatan tali 3. Titian a. Gantung b. Tangga 4. Lompat ban 5. Lari-larian B. Lalu lintas 1. Balap Mbl 2. Balap Mtr Sepeda	Meniti Memanjat Melompat Menaiki Menggantung Berlari-larian Menyetir / mengendarai	1. R. luas 2. Suasana a. Riang b. Gembira c. Ceria	Ruang Bermain	Anak 3-12 Thn	Out door
3	R. Penunjang	Informasi Makan Minum Mengobrol Membaca Menunggu Mengawasi Melihat-lihat Duduk-duduk Bekerja Istirahat	1. Suasana a. Santai b. Rileks	Hall+Lobby R.Informasi R.Baca R.Tunggu 1.Indoor 2.Outdoor Loket Cafetaria Mushola R.Ka.Bagian R.Pengajar R.Rapat R.Istirahat	Orang tua Pengelola	In door & Out door
4	Service/ Karyawan	Mengawasi Merawat Membersihkan Ganti Pakaian	Ruang Khusus	R.Satpam R.MEE R.C.Service R.Karyawan R.Ganti+Loker	Orang tua Pengelola	In door & Out door

Tabel III.1 : Pelaku, Karakteristik & Jenis Kegiatan
Sumber : Hasil Analisa & Buku Standard

3.2.2 Analisa Kebutuhan Ruang, Kapasitas Ruang & Dimensi Ruang

No	Fasilitas Kegiatan	Kapasitas Pengguna	Luas/unit Standard (m2)	Luas Ruang (m2)	Sirkulasi (m2)	• Ruang	Total	
							Inr (m2)	Out (m2)
1	Kreativitas							
	Seni Tari							

BANGUNAN PUSAT KREATIVITAS DAN OLAHRAGA ANAK DI YOGYAKARTA
Perkembangan Motorik sebagai Dasar Perancangan
Agung Pamungkas 01 512 187

	1.R.Belajar	20	4	80		1	80	
	2.R.Ganti	20	2	40		1	40	
					20%		24	
							144	
	Seni Drama							
	1.R.Belajar ¹	20	2	40		1	40	
	2.R.Loker ¹	20	2	40		1	40	
							80	
	Seni Lukis							
	1.R.Belajar							
	a.Outdoor ¹	20	5	100		1		100
	b.Indoor ¹	20	4	80		1	80	
	3.R.Peralatan ¹	4	2	8		1	8	
					20%		17,6	
							105,6	100
2	Permainan / Olahraga							
	Permainan Konstruktif¹	40	5	200		1		200
					20%			40
								240
	Permainan Imajinasi¹	30	5	150		1		150
					20%			30
								180
	P. Gerak / Olahraga							
	Kolam Renang							
	Anak 3-5 thn	30	4	120		2	240	
	Anak 6-12 thn	30	4	120		1	120	
	a.Gerak	30	4	120		1		120
	b.Lalu lintas	10	4	40		2		80
					20%		72	
							432	200
3	R. Penunjang							
	Hall+Lobby ³	100	2	200		1	200	
	R.Informasi ¹	2	3	6		1	6	
	R.Baca ³	20	3	60		1	60	
	R.Tunggu ³							
	1.Indoor	20	2	40		3	120	
	2.Outdoor	25	2	50		4		200
	Loket							
	pembayaran ¹	2	3	6		2	12	
	Cafetaria ³	50	2	100		2	200	
	Mushola ¹³	25	2	50		1	50	
	Wartel ¹	2	2	4		2	8	
	Lavatory ²	4	2	8		6	48	
	Area Parkir							
	1.Mobil ²	50	12	600		1		600

BANGUNAN PUSAT KREATIVITAS DAN OLAHRAGA ANAK DI YOGYAKARTA
Perkembangan Motorik sebagai Dasar Perancangan
Agung Pamungkas 01 512 187

	2.Motor ²	70	2	140		1		140
					20%		140,8	148
							844,8	1088
4	R. Pengelola							
	R.Pimpinan ³	4	4	16		1	16	
	R.Sekretaris ³	3	4	12		1	12	
	R.Administrasi ³	8	3	24		1	24	
	R.Ka.Bagian ¹	8	3	24		1	24	
	R.Pengajar ¹	6	4	24		1	24	
	R.Rapat ¹	24	2	48		1	48	
	R.Istirahat ¹	10	3	30		1	30	
					20%		35,6	
							213,6	
5	Service							
	R.Satpam ¹	8	2	16		1	16	
	R.MEE ¹	10	2	20		1	20	
	R.Cleaning Service ¹	6	3	18		1	18	
	R.Karyawan ¹	10	2	20		1	20	
	R.Ganti+Loker ¹	10	2	20		2	40	
							114	
	Total						1934	1808

Tabel III.2 : Kebutuhan ruang, Kapasitas & Dimensi
Sumber : Hasil Analisa 7 Buku Standard

Keterangan :

1. Asumsi

2. Data Arsitek

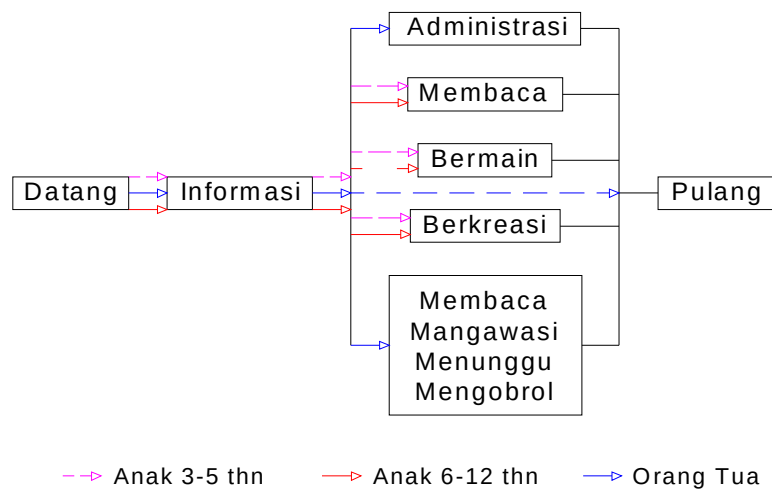
3. Time Saver Standard

3.3 Analisa Organisasi Ruang

3.3.1 Analisa Alur Kegiatan

1. Pengunjung

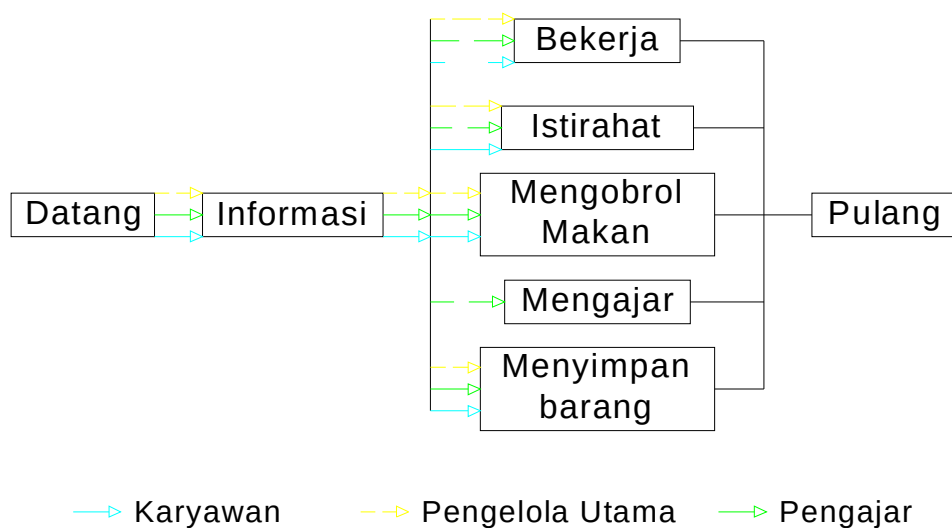
Anak-anak & Orang tua



Gambar III.4 : Analisa Alur Kegiatan Pengunjung
 Sumber : Hasil Analisa

2. Pengelola

Pimpinan, Sekretaris, Kepala Bagian

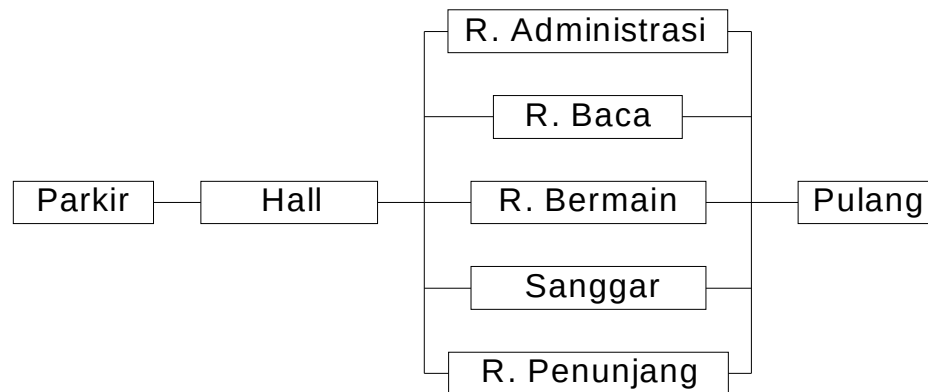


Gambar III.5 : Analisa Alur Kegiatan Pengelola
 Sumber : Hasil Analisa

3.3.2 Analisa Hubungan Ruang

1. Pengunjung

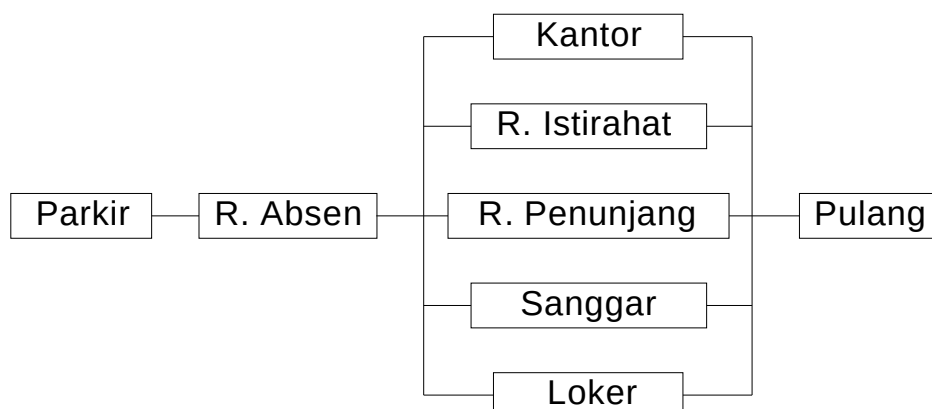
Anak-anak & Orang tua



Gambar III.6 : Analisa Hubungan Ruang Pengunjung
Sumber : Hasil Analisa

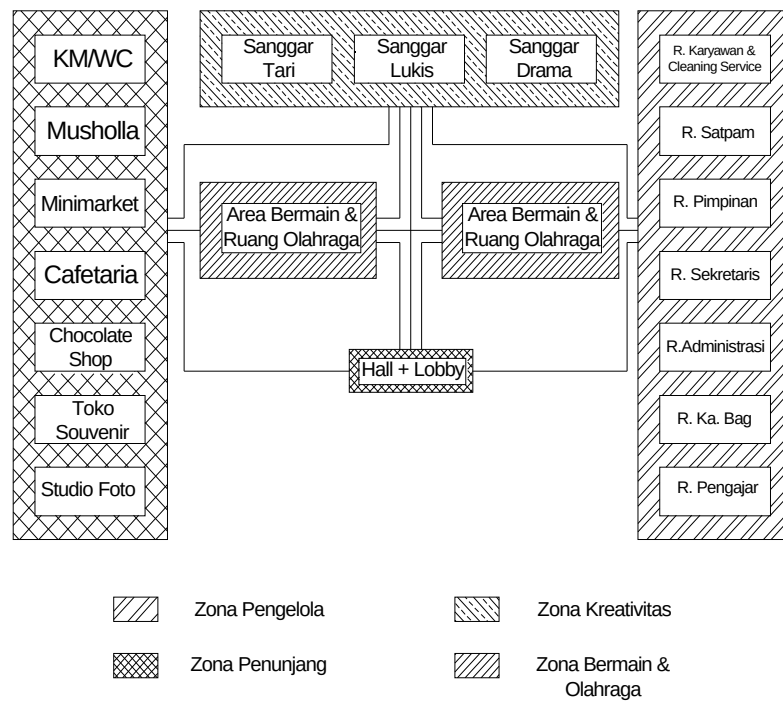
2. Pengelola

Pimpinan, Sekretaris, Kepala Bagian



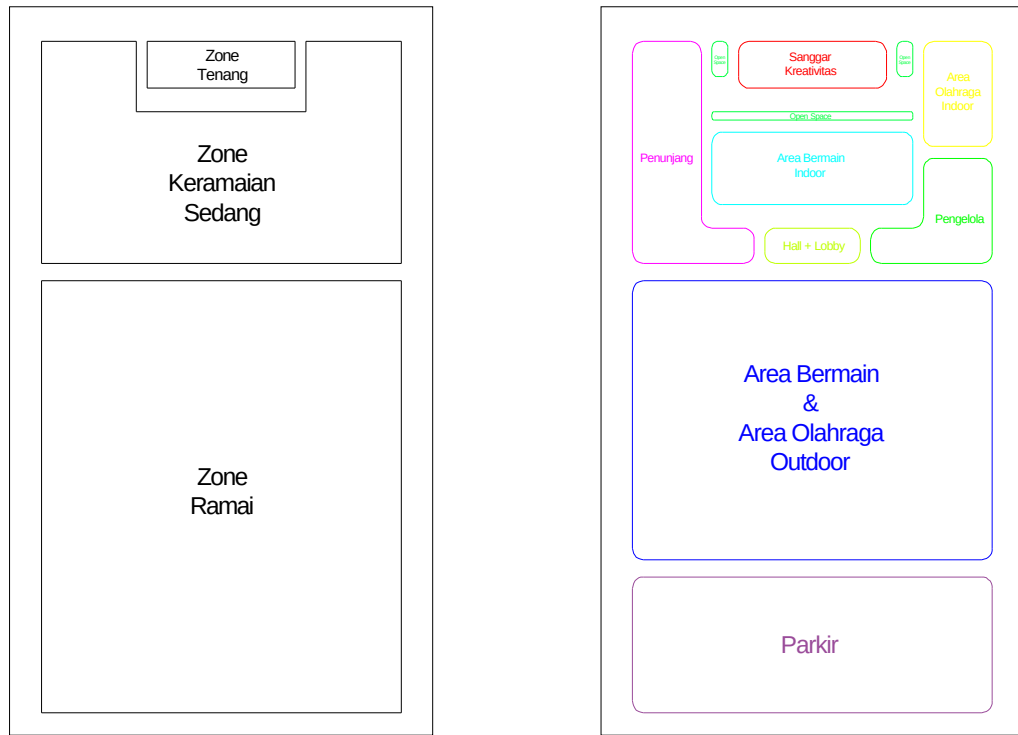
Gambar III.7 : Analisa Hubungan Ruang Pengelola
Sumber : Hasil Analisa

3.3.3 Analisa Organisasi Ruang



Gambar III.8 : Analisa Organisasi Ruang
Sumber : Hasil Analisa

3.3 ANALISA ZONING SITE

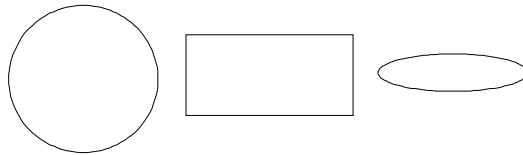


Gambar III.9 : Analisa Zoning Site
Sumber : Analisa

- Zoning dalam site terbagi menjadi 3 zone yaitu zone tenang, zone, keramaian sedang, zone ramai.
- Zone Tenang merupakan zone yang membutuhkan suasana serius tapi santai, zone ini terdapat pada area sanggar.
- Zone Keramaian Sedang merupakan zone yang memang tingkat keramaian tidak terlalu ramai karena terdapat area yang merupakan area tenang seperti Pengelola. Sedangkan zone yang lain terdapat pada area penunjang, hall serta area bermain indoor.
- Zone Ramai merupakan zone ini yang benar-benar tidak ada area tenang seperti area bermain outdoor, area parkir.

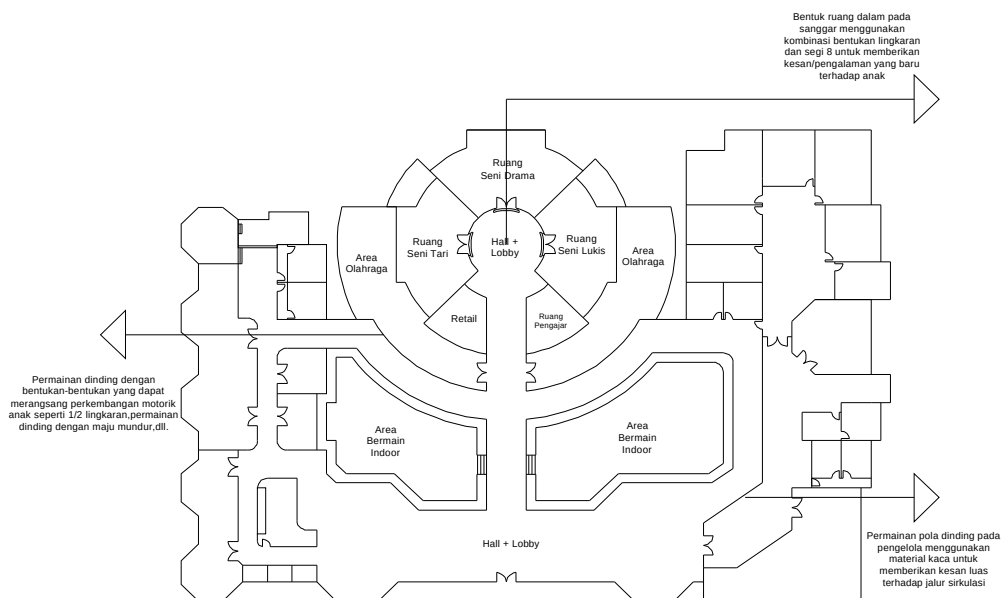
3.4 ANALISA GUBAHAN MASSA

Bentukan-bentukan yang dipergunakan pada umumnya untuk anak ialah bentuk kotak, bundar.



Gambar III.10 : Analisa Bentuk
Sumber : Analisa

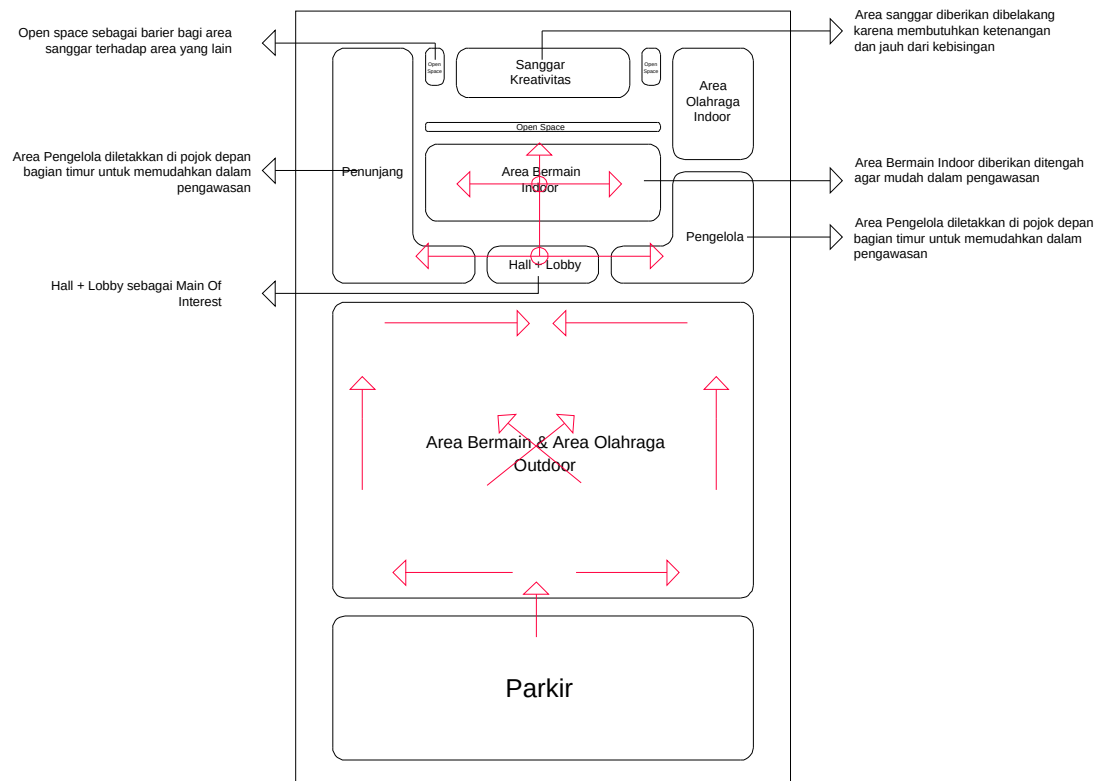
Gubahan massa Sanggar Kreativitas dan Olahraga Anak menyesuaikan dengan perkembangan motorik anak yang dimana bentuk dari bangunan merupakan bentukan-bentukan sederhana maupun kombinasi dari bentukan-bentukan sederhana.



Gambar III.11 : Analisa Gubahan Massa
Sumber : Analisa

3.5 ANALISA SIRKULASI

Sirkulasi untuk anak-anak biasanya menggunakan pola linear, radial, terpusat, menyebar.



Gambar III.12 : Analisa Sirkulasi
Sumber : Analisa

Sirkulasi untuk pencapaian ke bangunan harus jelas dikarenakan sirkulasi pada area Sanggar Kreativitas dan Olahraga Anak menyesuaikan dengan perkembangan motorik anak. Sirkulasi untuk anak-anak biasanya menggunakan pola linear, radial, terpusat, menyebar.

- **Material**

Pada material di sirkulasi terdapat dua jenis permukaan yaitu permukaan kasar dan permukaan halus. Material permukaan kasar berupa conblok, paving blok, dll. Sedangkan material permukaan halus berupa rumput, pasir ,dll.

- **Vegetasi**

Pada vegetasi disini mengikuti alur dari sirkulasi. Vegetasi yang digunakan ialah

- Vegetasi Pengarah menggunakan vegetasi yang berjenis pendek seperti pohon perdu / teh-tehan.
- Vegetasi Peneduh menggunakan vegetasi yang berjenis sedang.
- Vegetasi Penyaring sinar matahari menggunakan vegetasi yang berjenis besar.

3.6 ANALISA FASAD

Pada fasad merupakan hal yang paling penting dalam Sanggar Kreativitas dan Olahraga Anak ini karena untuk menarik perhatian anak untuk masuk dalam Sanggar Kreativitas dan Olahraga Anak.



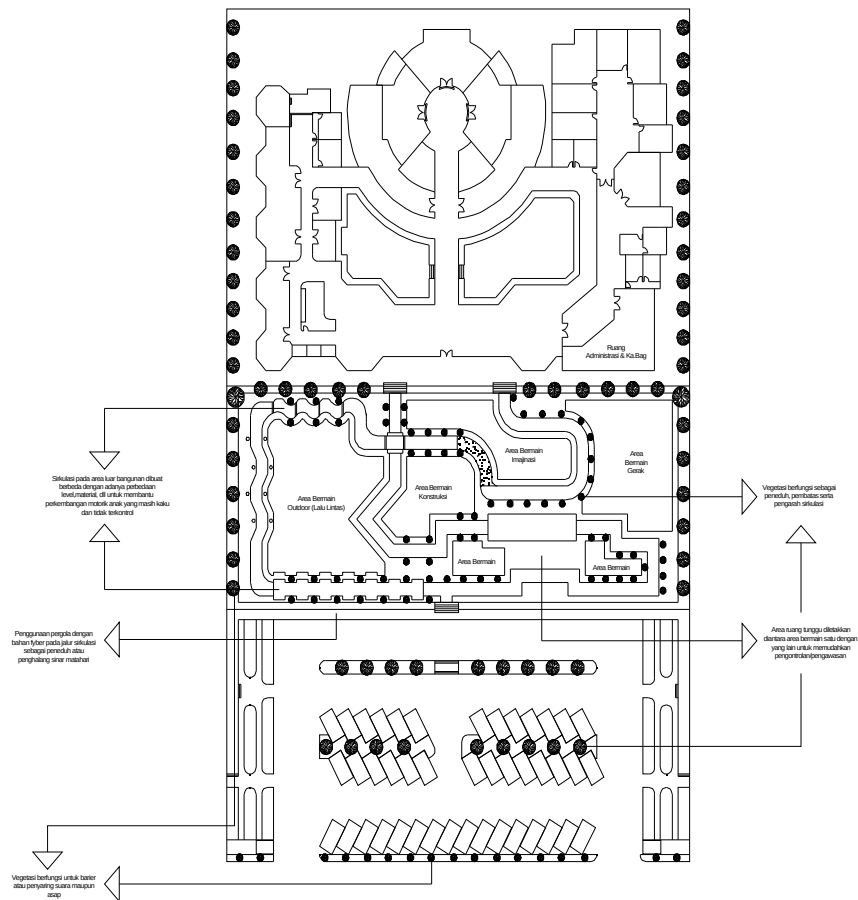
Gambar III.13 : Analisa Fasad
Sumber : Analisa

Dalam permainan fasad banyak memainkan permainan maju mundur dinding, kolom, serta permainan warna.



Gambar III.14 : Analisa Warna
Sumber : Analisa

3.7 ANALISA TATA LANDSCAPE & TATA RUANG LUAR



Gambar III.15: Analisa Landscape & Tata Ruang Luar
Sumber : Analisa

Landscape dalam hal ini sangat sekali diperhatikan karena landscape disini memiliki beberapa fungsi seperti pengarah pada sirkulasi, peneduh bagi pengguna. Dalam hal ini penataan landscape banyak didasari oleh beberapa hal yaitu kondisi eksisting site, kenyamanan bagi pengunjung.

- Vegetasi

Vegetasi yang digunakan ialah

- Vegetasi Pengarah menggunakan vegetasi yang berjenis pendek seperti pohon perdu / teh-tehan.
- Vegetasi Peneduh menggunakan vegetasi yang berjenis sedang.
- Vegetasi Penyaring sinar matahari menggunakan vegetasi yang berjenis besar.

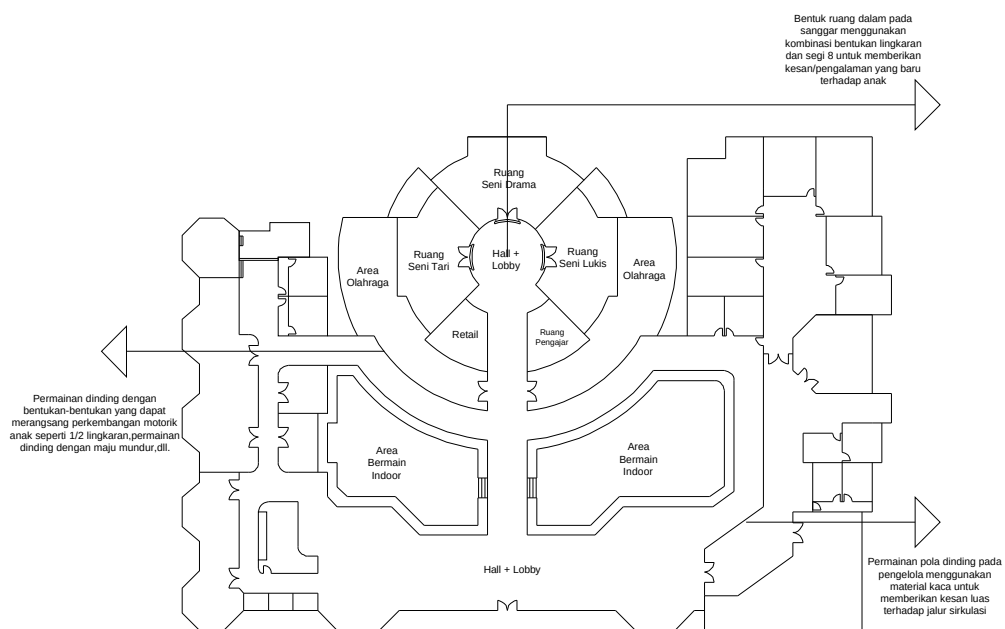
Pada tata ruang luar, area bermain terdapat dua permukaan yaitu permukaan kasar dan halus

- Material

Pada material di sirkulasi terdapat dua jenis permukaan yaitu permukaan kasar dan permukaan halus. Material permukaan kasar berupa conblok, paving blok, dll. Sedangkan material permukaan halus berupa rumput, pasir ,dll.

3.8 ANALISA TATA RUANG DALAM

Pada Tata Ruang memainkan beberapa kombinasi warna pada ruang dalam, permainan maju mundur dinding pada ruang dalam, permainan material pada ruang dalam dan ruang luar.



Gambar III.16: Analisa Tata Ruang Dalam

Sumber : Analisa

BAB IV

KONSEP

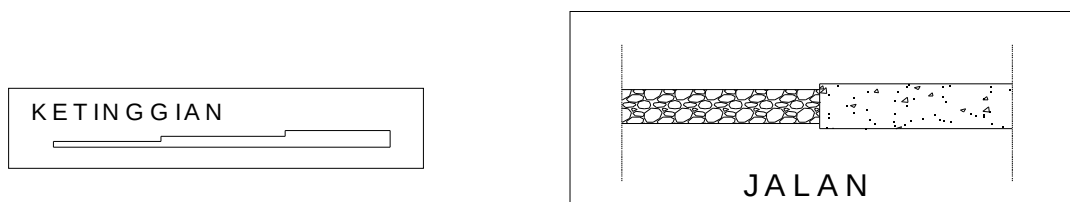
4.1 KONSEP GUBAHAN MASSA

Massa pada Sanggar Kreativitas dan Olahraga Anak menggunakan kombinasi bentuk sederhana yaitu segi delapan, bulat serta kotak.

Massa antar satu dengan yang lain terpisah untuk memperluas open space serta memudahkan pengawasan terhadap anak.

4.2 KONSEP SIRKULASI

- Sirkulasi menggunakan pola linear, terpusat serta menyebar ini merangsang perkembangan motorik anak.
- Sirkulasi dibuat berbeda-beda untuk memberikan pengalaman bagi anak, dengan memberikan perbedaan ketinggian dengan perbedaan material.
- Permukaan sirkulasi menggunakan material keras seperti paving blok, conblok, dll.



PERMAINAN SIRKULASI

Gambar III.17 : Konsep Permainan Sirkulasi

Sumber : Analisa

4.3 KONSEP FASAD

Pada fasad banyak memainkan bentuk jendela dikombinasi dengan permainan dinding dengan material serta kolom.



Gambar III.18 : Konsep Fasad

Sumber : Analisa

4.4 KONSEP TATA LANDSCAPE & TATA RUANG LUAR

- Landscape dalam hal ini berfungsi sebagai
 - Vegetasi Pengarah menggunakan vegetasi yang berjenis pendek seperti pohon perdu / teh-tehan.
 - Vegetasi Peneduh menggunakan vegetasi yang berjenis sedang.
 - Vegetasi Penyaring sinar matahari menggunakan vegetasi yang berjenis besar.
- Penggunaan atap fyber sebagai peneduh dengan pohon peneduh pada jalur sirkulasi
- Pada tata ruang luar menggunakan 2 jenis permukaan yaitu permukaan kasar (Paving Blok) serta permukaan halus seperti rumput, pasir.
- Sculpture sebagai point of interest dari bangunan untuk menarik perhatian anak-anak.

4.5 KONSEP TATA RUANG

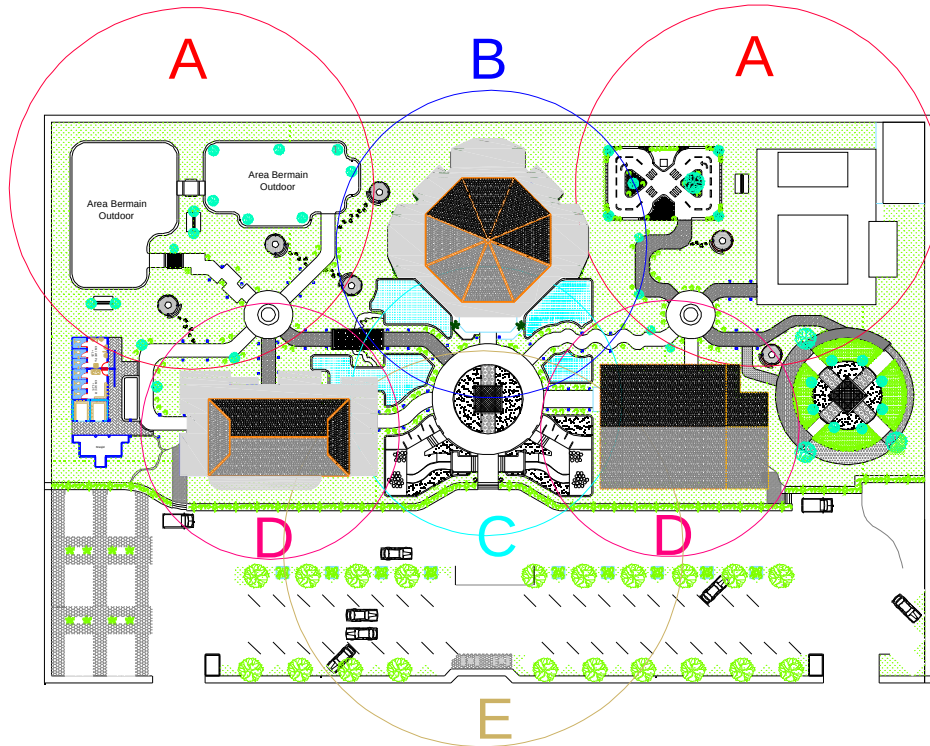
TATA RUANG DALAM

Pada ruang dalam menggunakan material parket serta permainan tinggi rendah pada lantai, permainan warna digunakan dalam dinding.

HASIL PERANCANGAN

1. SITUASI

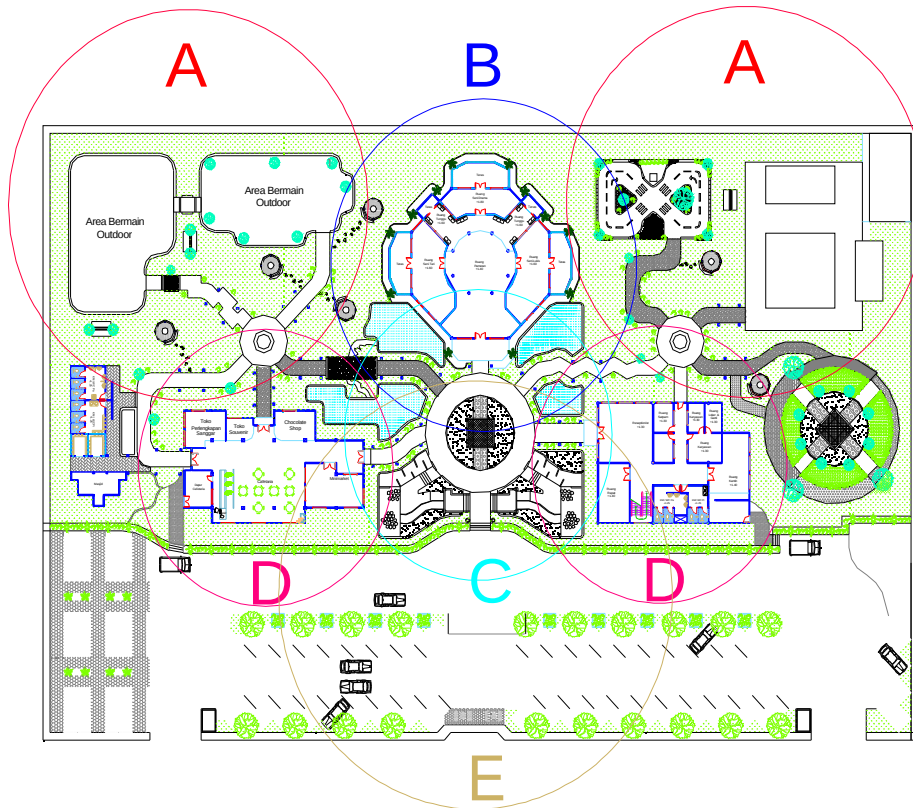
Situasi site dengan luasan $\pm 10.000 \text{ m}^2$ menggambarkan semua bangunan dari bentuk atap, jenis vegetasi, pola sirkulasi.



- A. Area permainan dibuat tanpa atap agar area permainan menyatu dengan alam.
- B. Sanggar di tengah menjadi point of interest dengan bentuk atap kerucut sehingga menarik perhatian anak-anak.
- C. Area Hall juga sebagai point of interest yang berupa sculpture serta area bermain dengan atap dak yang memainkan tinggi rendah atap.
- D. Area Penunjang serta pengelola di bagian depan memainkan bentuk atap agar anak-anak merasa tertarik apa yang ada di dalam bangunan tersebut
- E. Area parkir langsung berhubungan dengan jalan utama dengan akses yang jelas.

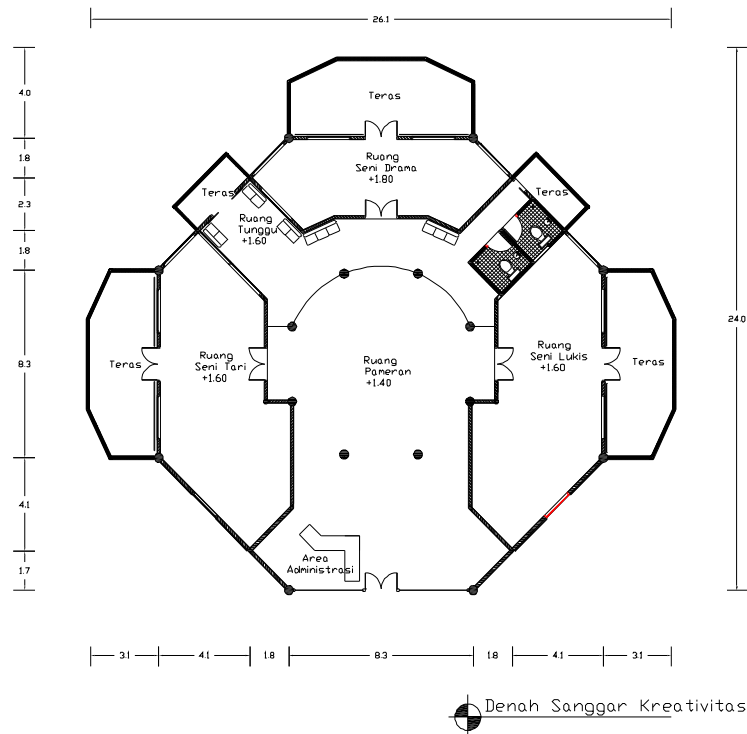
2. SITEPLAN

Siteplan merupakan gambar keseluruhan baik bangunan maupun area open space yang terdiri dari material, vegetasi, sirkulasi, dll

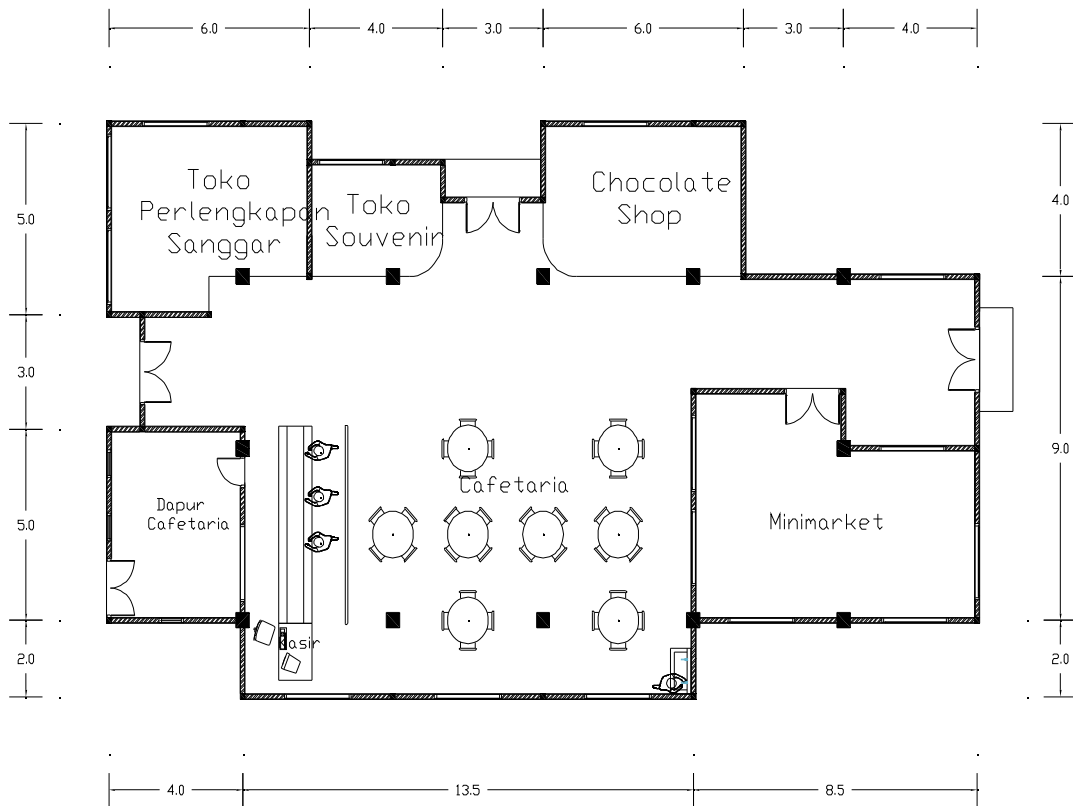


- A. Area permainan / olahraga yang diletakkan di paling dalam untuk memudahkan pengawasan orang tua terhadap anak.
- B. Sanggar di tengah untuk menjadi point of interest untuk menarik perhatian anak-anak.
- C. Area Hall juga sebagai point of interest yang berupa sculpture serta area bermain untuk anak-anak dimana digunakan perbedaan ketinggian serta material.
- D. Area Penunjang serta pengelola di bagian depan untuk memudahkan pengawasan terhadap anak-anak serta menjadi pagar untuk area bermain yang terdapat di dalam.
- E. Area parkir dibagi menjadi 3 bagian yaitu parkir motor, parkir mobil pengunjung, serta parkir mobil pengelola.

3. DENAH



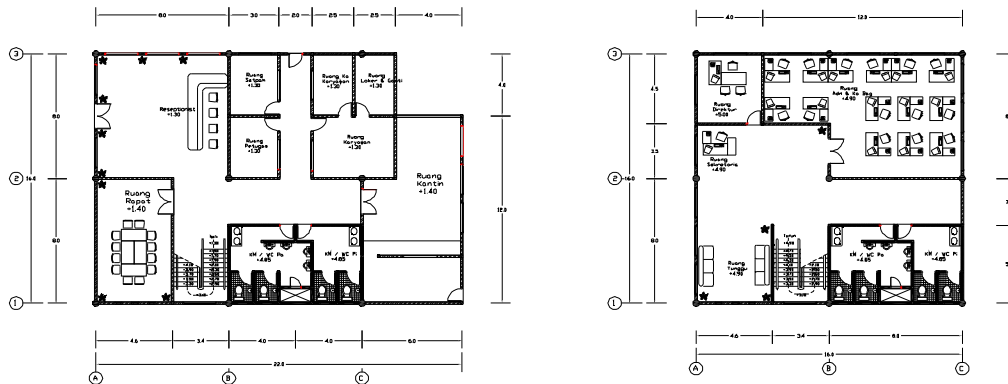
- Ø Sanggar Kreativitas dengan bentuk segi 8 / lingkaran untuk memudahkan pengawasan terhadap anak.
- Ø Sanggar Kreativitas terdiri dari beberapa ruang yaitu
 - ✚ Ruang kelas dibagi menjadi 3 yaitu Kelas Tari, Drama, serta Lukis
 - ✚ Ditengah antara kelas-kelas terdapat ruang pameran / hall.
 - ✚ Area ruang tunggu yang letaknya antara ruang kelas.
- Ø Sanggar Kreativitas menggunakan beberapa material yang aman untuk anak serta permainan warna yaitu :
 - ✚ Ruang kelas menggunakan lantai parket agar tidak membahayakan anak-anak.
 - ✚ Pada dinding permainan warna digunakan dengan warna-warna ceria ini terdapat pada ruang-ruang kelas.
 - ✚ Pada pintu dengan jendela menggunakan skala sesuai dengan anak-anak serta menggunakan elemen kaca untuk menarik perhatian anak
 - ✚ Pada ruang selain kelas menggunakan lantai keramik.



Ø Fasilitas Penunjang terdiri dari beberapa ruang yaitu

- ✚ Ruang Cafetaria dengan luas $\pm 100 \text{ m}^2$
- ✚ Toko Perlengkapan Sanggar dengan luas $\pm 30 \text{ m}^2$.
- ✚ Toko Souvenir dengan luas $\pm 16 \text{ m}^2$.
- ✚ Toko Coklat (Chocolate Shop) luas $\pm 24 \text{ m}^2$.
- ✚ Minimarket dengan luas $\pm 45 \text{ m}^2$.

Ø Fasilitas penunjang di desain tanpa pembatas yang masif seperti dinding untuk memberikan kesan luas dan nyaman.



Ø Fasilitas pengelola dengan luas $\pm 352 \text{ m}^2$ terdiri dari 2 lantai

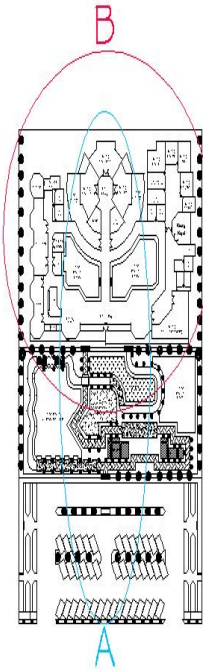
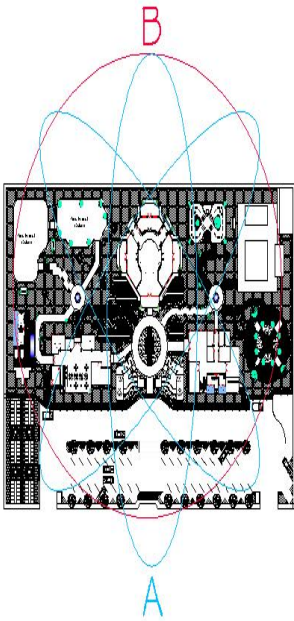
- ✚ Lantai 1 terdiri dari ruang rapat, ruang karyawan, ruang satpam, ruang kafetaria.
- ✚ Lantai 2 terdiri dari Ruang direktur, ruang sekretaris, ruang administrasi, ruang ka bag, ruang tunggu.

Ø Fasilitas Pengelola terdiri dari

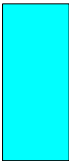
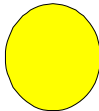
- ✚ Ruang penerima tamu dengan luas $\pm 64 \text{ m}^2$
- ✚ Ruang Rapat dengan luas $\pm 32 \text{ m}^2$.
- ✚ Ruang Direktur dengan luas $\pm 17 \text{ m}^2$.
- ✚ Ruang Administrasi dan Ka Bag dengan luas $\pm 96 \text{ m}^2$.
- ✚ Ruang Tunggu dengan luas $\pm 25 \text{ m}^2$.
- ✚ Ruang Karyawan dengan luas $\pm 40 \text{ m}^2$.
- ✚ Ruang Satpam dengan luas $\pm 12 \text{ m}^2$.
- ✚ Ruang Petugas Utilitas dengan luas $\pm 12 \text{ m}^2$.
- ✚ Kafetaria dengan luas $\pm 72 \text{ m}^2$.

SKEMATIK DESIGN

SITE PLAN
PERUBAHAN PADA SITEPLAN DIDASARKAN PADA ALUR SIRKULASI, OLEH KARENA ALUR SIRKULASI MAKA PERUBAHAN JUGA PADA DENAH. PADA SKEMATIK DESIGN PADA SIRKULASI SITEPLAN DARI AREA PARKIR SAMPAI AREA UTAMA HARUS MELEWATI AREA PENUNJANG. SEDANGKAN PADA PENGEMBANGAN DESIGN SIRKULASI SITEPLAN BERUBAH MENJADI ALUR SECARA LANGSUNG BAIK AREA UTAMA DAN AREA PENUNJANG

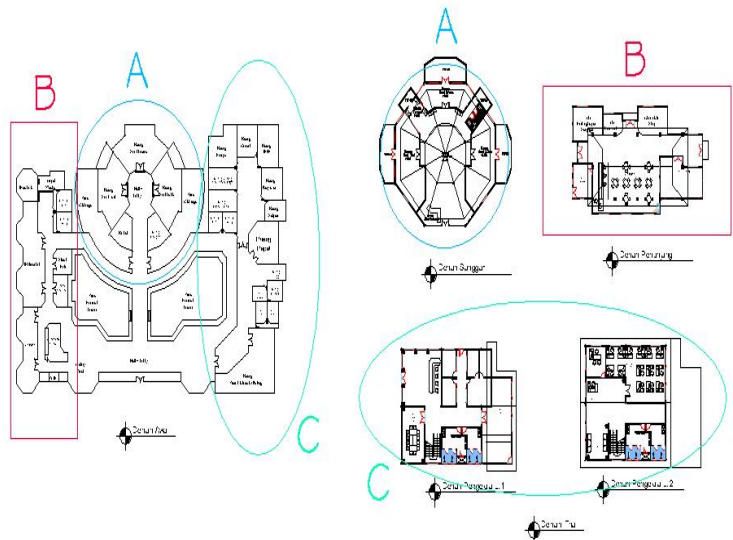


- A :
SKEMATIK DESIGN
ALUR SIRKULASI KAKU (LINEAR)
PENGEMBANGAN DESIGN
ALUR DIBUAT MENYEBAR
- B :
SKEMATIK DESIGN
BANGUNAN UTAMA LETAK PALING BELAKANG
(UTARA)
PENGEMBANGAN DESIGN
BANGUNAN UTAMA LETAK DIDEPAN DAN DIBELAKANG
(PUSAT DAN TIMUR)

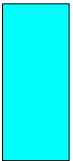
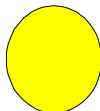


SKEMATIK DESIGN

DENAH
PERUBAHAN PADA DENAH DIDASARKAN PADA ALUR SIRKULASI, PADA SKEMATIK DESIGN PADA BENTUK
DENAH TERLALU TERTUTUP DAN KAKU SEDANGKAN PADA PENGEMBANGAN DESIGN DENAH
BERUBAH MENJADI TERBUKA DAN BERDIRI SENDIRI

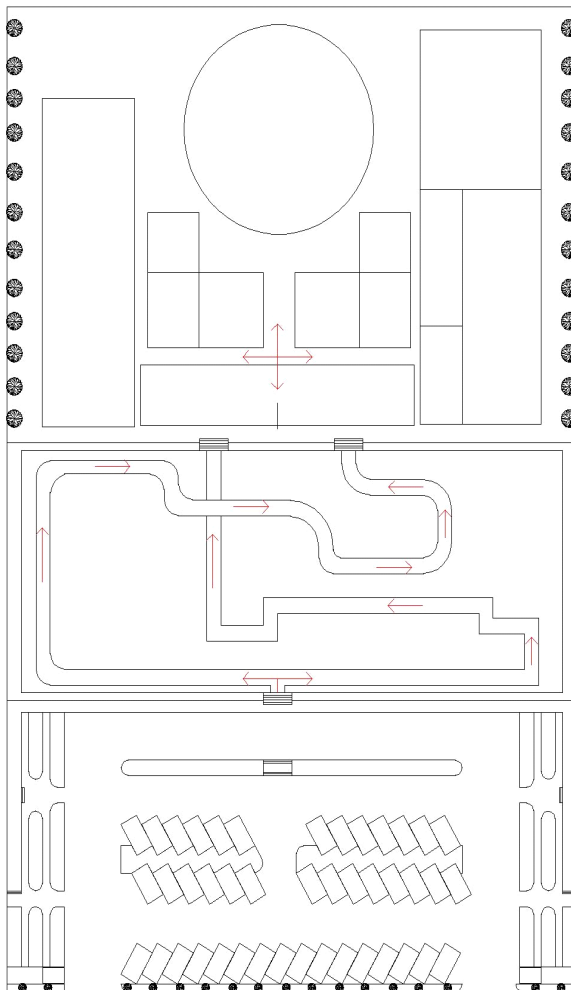


- A :
SKEMATIK DESIGN
BENTUK SANGGAR TERLALU TERTUTUP,
PENCAHAYAAN DAN ALIRAN UDARA KURANG
PENGEMBANGAN DESIGN
BENTUK SANGGAR DI PERLUAS UNTUK MASUK
CAHAYA DAN UDARA
- B :
SKEMATIK DESIGN
BENTUK BANGUNAN PENUNJANG TERLALU
MEMANJANG SEHINGGA TIDAK NYAMAN
UNTUK PENGUNJUNG
PENGEMBANGAN DESIGN
BENTUK BANGUNAN PENUNJANG DIPERKECIL
DENGAN LEBAR YANG LEBIH PANJANG SEHINGGA
TERASA NYAMAN UNTUK PENGUNJUNG
- C :
SKEMATIK DESIGN
BENTUK BANGUNAN PENGELOLA TERLALU
MEMANJANG SEHINGGA MENGURANGI
AREA OPEN SPACE
PENGEMBANGAN DESIGN
BENTUK BANGUNAN PENGELOLA DIBUAT
BERTINGKAT UNTUK MEMPERLUAS OPEN SPACE

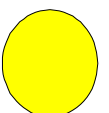
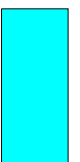
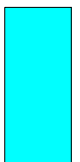
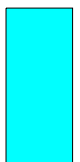


SKEMATIK DESIGN

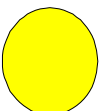
- Area bermain outdoor diberikan diluar/depan bangunan karena merupakan area bebas.
- Area pengunjung dan pengelola diberikan di timur dan barat untuk pengawasan.
- Area bermain ditengah muntuk mempermudah pengawasan.
- Area Sanggar kreativitas merupakan area tenang.
- Jalur sirkulasi dibuat linear dengan permainan sirkulasi yang berkelok-kelok pada area outdoor dan indoor



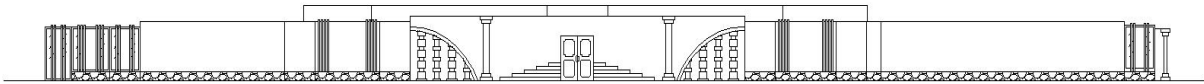
SKEMA
GUBAHAN MASSA



- Permukaan area bermain terdiri dari 2 jenis yaitu permukaan keras berupa (Grass Blok) sedangkan permukaan halus berupa rumput dan pasir
- Sirkulasi dibuat linear dengan permainan sirkulasi yang berkelok-kelok
- Vegetasi berfungsi sebagai peneduh, penyaring polusi, pengarah sirkulasi dan pembatas.
- Peletakan area pengawasan diletakkan pada tengah-tengah area bermain.

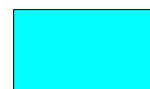
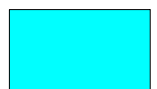


SKEMAT DESIGN

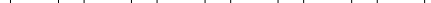


- Pada fasad dikontinaskan bentuk kotak dengan 1/2 lingkaran.
- Penataan material dan elemen yaitu kayu dengan air yang kontinasi.
- Ketinggian bangunan berbeda-beda untuk menarik perhatian anak untuk masuk

SKEMA FASAD



--	--	--	--	--	--	--	--



BENTUK BANGUNAN PENGELOLA TERLALU
MEMANJANG SEHINGGA MENGURANGI
AREA OPEN SPACE
PENGEMBANGAN DESIGN
BENTUK BANGUNAN PENGELOLA DIBUAT
BERTINGKAT UNTUK MEMPERLUAS OPEN SPACE

